DVD PEŁNE WERSJE

MEN OF WAR KARMAZYNOWY PRZYPŁYW PL

GUN METAL

SOULBRINGER

DODATKOWO MAGAZYN **RETRO** (100 STRON)

CD-ACTION

RECENZJE

BATTLEFIELD 1
MAFIA III
SHADOW WARRIOR 2
GEARS OF WAR 4
FIFA 17
PES 2017
FORZA HORIZON 3

W PRODUKCJI

WASTELAND 3
HORIZON ZERO DAWN

JUŻ GRALIŚMY

DIVINITY ORIGINAL SIN II
DISHONORED 2

NR 12/2016 (262) OD 18.10.2016 DO 14.11.2016 CENA 16 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

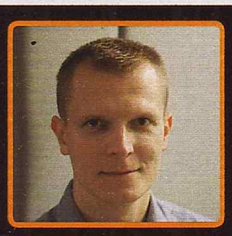
ISSN 1426-2916

12

9 771426 291600

INDEKS: 334561

CENA: 16,99 ZŁ W TYM 8% VAT



DZIĘKUJĘ! :)

Zdradzę Wam mój mały sekret. Zapomniałem już, jak to jest być czytelnikiem CD-Action. Nie rozrywam folii drżącymi dłońmi i nie kartkuję szybko pisma, by się dowiedzieć, jakie artykuły przeczytam. Nie wiem nawet, czy zaczynałbym od końca, czy od początku. Gdy pismo dociera do redakcji, ja już zajmuję się zaawansowaną pracą nad kolejnym wydaniem. Nie wiem, czy gdybym był czytelnikiem, to płyty w ogóle trafiałyby do mojego napędu, czy raczej trzymałbym je niczym trofea na półce. Czas to wreszcie sprawdzić!

Po ponad dwudziestu latach od opublikowania pierwszego listu, osiemnastu latach od publikacji pierwszego tekstu i czternastu latach pracy w redakcji... przyszedł na mnie czas. Numer, który trzymacie w rękach, jest ostatnim, w którego tworzeniu brałem udział. Dobrze, że nie widzicie moich zaczerwienionych oczu, gdy to piszę. Choć odchodzę z ogromnym żalem, jestem jednocześnie szczęśliwy. Dlaczego?

- **Jestem szczęśliwy**, bo odchodzę z pisma, które jest w świetnym stanie. Prasa drukowana przeżywa trudne chwile, ale CD-Action co miesiąc trafia do kilkudziesięciu tysięcy osób, a każdy numer jest czytany przez prawie pół miliona. Jesteśmy jednym z największych magazynów dla graczy na całym świecie i w pierwszej dwójce w Europie!
- **Jestem szczęśliwy**, bo lata spędzone w redakcji CD-Action były najlepszymi w moim życiu. Miałem okazję współpracować z ludźmi tak szaleńczo inteligentnymi i kompetentnymi, że ani razu przez ten czas nie pomyślałem „ech, znów trzeba wstać i iść do roboty". Ani przez chwilę nie zwątpiłem w sens tej pracy też dzięki Wam, Czytelnikom. To właśnie wyjątkowa relacja pomiędzy Wami a redakcją sprawia, że ta praca jest tak przyjemna i codziennie dostarcza nowych wrażeń.
- **Jestem wreszcie szczęśliwy**, bo mam pewność, że stery pisma przejmą najlepsi do tego celu ludzie: Jurek „Mac Abra" Poprawa i Dawid „spikain" Bojarski. Panowie, powodzenia, bawcie się dobrze!

Odchodzę ze stanowiska naczelnego i ze ścisłej redakcji, ale nie piszę „żegnam", ale „do przeczytania". O ile tylko nowi naczelni mi pozwolą, chętnie nieraz jeszcze coś napiszę. Ale przede wszystkim będę co cztery tygodnie rozrywał folię i czytał z zaciekawieniem to, co przygotuje mój były zespół. Zespół, któremu w tym momencie chciałem złożyć ogromne podziękowania. Panie, Panowie: praca z Wami była zaszczytem. Dziękuję za cudowne lata, wyrozumiałość i przy okazji przepraszam za wszystko, co nie było takie, jakie być powinno.

Dość jednak sentymentalnej prywaty, przecież rozerwaliście folię, żeby czytać – w tym wydaniu zresztą mamy niebagatelną niespodziankę: w jednej kopercie dostajecie dwa pełnoprawne magazyny z taką liczbą tekstów, że będziecie mieli co robić długimi, jesiennymi wieczorami. Po raz ostatni więc...

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Qń z Kielc/Qn`ik/MQc/Maciek Kuc

PS: Chyba od końca. Tak, będę zaczynał od Szpil.

SPIS TREŚCI

CDA na FB

GRY

Info ... 006

W PRODUKCJI

Horizon Zero Dawn ... 014
Wasteland 3 ... 018
The Signal from Tölva ... 019
Oxygen Not Included ... 020
Space Hulk: Deathwing ... 021
The Wild Eight ... 022
Battlerite ... 023

JUŻ GRALIŚMY

Divinity: Original Sin II ... 024
Of Kings and Men ... 026
Little Nightmares ... 027
Watch Dogs 2 ... 028
Dishonored 2 ... 030
Hand of Fate 2 ... 032
Regalia: Of Men and Monarchs ... 034

RECENZJE

Battlefield 1 ... 036
Mother Russia Bleeds ... 042
Hybrid Wars ... 043
ReCore ... 044
Pac-Man Championship Edition 2 ... 046
Mafia III ... 048
Shadow Warrior 2 ... 052
Forza Horizon 3 ... 054
Dead Rising ... 056
BioShock: The Collection ... 057
The Curious Expedition ... 057
Seasons after Fall ... 058
The Tomorrow Children ... 058
Kozacy 3 ... 060
Gears of War 4 ... 062
Pro Evolution Soccer 2017 (PS4/XBO) ... 066
Pro Evolution Soccer 2017 (PC) ... 067
FIFA 17 ... 068
Project Highrise ... 072
Event[0] ... 073
The Final Station ... 073
Mystery Chronicles: One Way Heroics ... 074
NBA 2K17 ... 075

Mobilne

Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past ... 076
Magic Mansion ... 076
Ambition of the Slimes ... 076
Chaos Chronicle ... 077
Sonic Boom: Fire & Ice ... 077
Masquerade: The Faceless ... 077
Mr. Robot: 1.51exfiltrati0n.apk ... 078
Politicats ... 078
Pac-Man Pop ... 078
Enyo ... 078
Primordia ... 079
Final Taptasy ... 079
Guild of Dungeoneering ... 079

PUBLICYSTYKA

SkyNet będzie graczem ... 080
PGA 2016 ... 084
Złoto dla zuchwałych ... 086
Beznadziejne znajdźki ... 090
Pieniądze albo pliki! ... 092
Tak/Nie – Steam. Będzie więcej rzetelnych recenzji? ... 093
Życie i śmierć w Dunwall ... 094
Koniec konsol... jakie znaliśmy ... 096
Prędzej świnie zaczną latać ... 098
Szpile ... 130

TECHNOLOGIE

Info ... 104

MEGAPORADNIK

Więcej prądu! – test powerbanków ... 108

TESTY

Notebook Asus UX310UQ ... 114
Urządzenie do streamingu gier Razer Ripsaw ... 114
Monitor Samsung CF591 ... 115
Monitor Dell S2817Q ... 115
Monitor Philips Brilliance 258B ... 115
Router AVM Fritz!Box 3490 ... 116
Karta Wi-Fi USB D-Link AC1900 Wi-Fi USB Adapter ... 116
Smartfon Huawei Honor 8 ... 117
Smartfon ZTE Blade V7 Lite ... 117
Słuchawki Lamax Blaze B-1 ... 117
Klawiatura Logitech G213 Prodigy ... 118
Klawiatura Roccat Suora ... 118
Klawiatura Ozone Strike Battle ... 118
Kamerka Logitech C922 ... 119
Mysz CM Storm Sentinel III ... 119
Mysz Razer Abyssus V2 ... 119

PORADNIK

Po co komu lustrzanka? ... 120

INNE

Na Luzie ... 100
Action Redaction ... 122
Prenumerata ... 125
Zawartość DVD ... 126

INDEKS GIER

Ambition of the Slimes ... 076
Battlefield 1 ... 036
Battlerite ... 023
BioShock: The Collection ... 057
Chaos Chronicle ... 077
Dead Rising ... 056
Dishonored ... 094
Dishonored 2 ... 030
Divinity: Original Sin II ... 024
Dragon Quest VII: Fragments of Enyo ... 078
Event[0] ... 073
FIFA 17 ... 068
Final Station, The ... 073
Final Taptasy ... 079
Forgotten Past, The ... 076
Forza Horizon 3 ... 054
Gears of War 4 ... 062
Guild of Dungeoneering ... 079
Hand of Fate 2 ... 032
Horizon Zero Dawn ... 014
Hybrid Wars ... 043
Kozacy 3 ... 060
Little Nightmares ... 027
Mafia III ... 048
Magic Mansion ... 076
Masquerade: The Faceless ... 077
Mother Russia Bleeds ... 042
Mr. Robot: 1.51exfiltrati0n.apk ... 078
Mystery Chronicles: One Way Heroics ... 074
NBA 2K17 ... 075
Of Kings and Men ... 026
Oxygen Not Included ... 020
Pac-Man Championship Edition 2 ... 046
Pac-Man Pop ... 078
Politicats ... 078
Primordia ... 079
Pro Evolution Soccer 2017 (PC) ... 067
Pro Evolution Soccer 2017 (PS4/XBO) ... 066
Project Highrise ... 072
ReCore ... 044
Regalia: Of Men and Monarchs ... 034
Seasons after Fall ... 058
Shadow Warrior 2 ... 052
Signal from Tölva, The ... 019
Sonic Boom: Fire & Ice ... 077
Space Hulk: Deathwing ... 021
The Curious Expedition ... 057
Tomorrow Children, The ... 058
Wasteland 3 ... 018
Watch Dogs 2 ... 028
Wild Eight, The ... 022

SZAŁ ZAKUPÓW

BEST PRICE

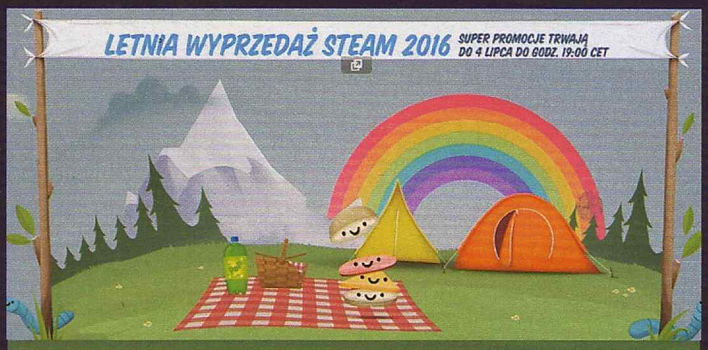
Wyznaje cnotę oszczędności: **9kier**

Sezon ogórkowy zakończył się i zrobił to, jak zwykle, z przytupem. Spójrzcie tylko na okładkę pisma! Battlefield 1, Mafia III, Shadow Warrior 2, Gears of War 4, nowa FIFA... Doskonale zdajemy sobie sprawę z tego, że nie da się ograć naraz wszystkiego. Może warto wstrzymać się z zakupami przez kilka miesięcy?

Rok temu pecetową Fifę 16 można było kupić w pre-orderze z DLC za 155 zł – lub więcej, jeśli ktoś chciał przepłacać. W dniu premiery kosztowała w Saturnie 149 zł. Dziś na Originie 119 zł, a w sieci da się ją dorwać jeszcze taniej – za 79 zł (ceny bez kosztów wysyłki). Oznacza to, że w ciągu roku cena Fify spadła niemal o połowę, nie mówiąc o tym, że po drodze potykała się o rozmaite promocje. Ominęła największe święta pecetowych graczy, steamowe wyprzedaże, bo też gry EA już od dłuższego czasu nie trafiają na platformę Valve. Niejednokrotnie była jednak przeceniona na G2A czy Kinguinie i już chwilę po premierze, przy okazji Bożego Narodzenia, Fifę 16 dało się kupić na Originie nawet taniej niż teraz, za 99,50 zł!

Inny przykład: horror Until Dawn (PS4). 249 zł w pre-orderze w sierpniu 2015, przeszło rok później już jedynie 75 zł na cdp.pl, i to za wersję w pudełku! Mało? Słuchajcie tego! Najniższą cenę, 220 zł, za pudełkowy pre-order z Forzą Motorsport 6 (XBO) zażyczył sobie w połowie września 2015 Empik, a cyfrowa w sklepie Microsoftu kosztowała 240 zł. Chwilę później, w listopadzie przy okazji czarnego piątku, grę dało się dorwać w Xbox Live za niecałe 200 zł, a w Ultimie za 166,66 zł!

Nie jest tajemnicą, że prawie wszystkie gry przechodzą przez cykl stopniowego schodzenia z ceny. Jest to szczególnie widoczne w przypadku serii wychodzących co roku lub prawie co roku, a także w dobie wszelkiej maści remake'ów. Rozumiemy, że niektóre gry trzeba mieć już, teraz, natychmiast!, ale zachęcamy do rzucenia okiem na naszą listę i zastanowienia się, czy naprawdę warto przepłacać za coś, co dwa miesiące później ma szansę znacząco potanieć. |CDA|



LATO, JESIEŃ, ZIMA

To ciekawe, że Steam – gdzie często bywa naprawdę, naprawdę drogo – stał się synonimem niskich cen. Wszystko przez fantastyczny system dużych wyprzedaży, na których za każdym razem przeceniane są dziesiątki tytułów, z czego wiele o 75% i więcej. Przyjęło się, że regularne gigapromocje organizowane są w wakacje, z okazji Halloween i w okresie świąt bożonarodzeniowych. W międzyczasie na Steamie pojawiają się weekendowe oferty specjalne i inne wyprzedaże, ale to właśnie duże akcje trzy razy w roku przynoszą Valve olbrzymie zyski – tego lata aż 1592 tytuły przekroczyły próg pięciu tysięcy sprzedanych kopii, rozchodząc się łącznie w 36,8 miliona egzemplarzy. Nic dziwnego, że podobny system wprowadziły również inne platformy – gog, Uplay czy Origin (w czerwcu można tam było kupić Battlefielda 4 za niecałe 15 zł!). Oczywiście każde miejsce ma własną specyfikę i tak EA co jakiś czas daje graczom któryś z wydawanych tytułów całkowicie za darmo (w chwili pisania artykułu – Dungeon Keepera), a gog organizuje tzw. bezsenne wyprzedaże ze zmieniającymi się ofertami. Jeśli doda się do tego rozmaite bundle, okazuje się, że praktycznie przez cały rok można wyhaczyć gry w promocyjnych cenach. To cudowny czas, by być graczem!

TUTAJ ZNAJDZIESZ NAJWIĘCEJ PROMOCJI

STEAM store.steampowered.com
największa platforma cyfrowej dystrybucji na PC i synonim regularnych wyprzedaży.

GOG gog.com
na platformę wydawcy Wiedźmina trafia nieporównywalnie mniej tytułów niż na Steama, często z opóźnieniem, ale to gry bez DRM-ów, w dodatku czasem tańsze.

ORIGIN origin.com
jedyna platforma, na której można kupić nowe gry EA. Warto śledzić zwłaszcza specjalne prezenty, czyli gry, które da się pobrać za darmo.

UPLAY uplay.com
platforma z grami wydawanymi przez Ubisoft. Ceny porównywalne do Steama.

HUMBLE BUNDLE humblebundle.com
serwis oferujący możliwość kupienia paczek z grami za symboliczną kwotę. Możesz rozdzielić wpłaconą kwotę między developerów, zarządców strony i cele charytatywne.

PSN I XBOX LIVE store.playstation.com marketplace.xbox.com
cyfrowe sklepy Sony i Microsoftu, w których znajdziesz wyłącznie gry na dedykowane platformy. Subskrybowanie PS+ i Xbox Live Gold to nie tylko dostęp do gier i trybu multi, ale też zniżki (nawet 75% w XBL i 80% w PSN-ie).

G2A I KINGUIN g2a.com kinguin.net
targowiska, na których gracze sprzedają sobie wzajemnie klucze do gier. G2A oferuje też cotygodniowe limitowane wyprzedaże.

Titanfall Frontline

And iOS Titanfallowa karcianka w drodze! Twórcy obiecują setki kart i kombosów, mnóstwo opcji taktycznych, wzywanie tytanów i pilotów na pole bitwy, tryb rankingowy, a także gildie pozwalające walczyć ramię w ramię i rozwijać jednostki w ramach grupy. Kiedy premiera, nie wiadomo.

www.titanfallfrontline.com

SimYou

BIZ Następne jabłko Willa Wrighta – twórcy Simsów i SimCity – niedaleko pada od jabłoni. Developer pracuje nad mobilną quasi-symulacją, SimYou, w której to ty będziesz simem, w jakiś sposób wnosząc do gry swoje wspomnienia, relacje, idee i sposób, w jaki myślisz. Premiera w 2017.

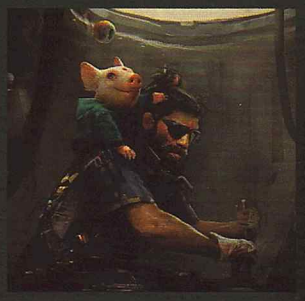
www.thesims.com

Bakahaza

And iOS Na Tokyo Game Show ogłoszono grę mobilną będącą pikselowym rimejkiem oryginalnego Resident Evil, ale z postaciami z serii „Tensai Bakabon" – we współpracy z autorem mangi. Tytuł, w którym będziesz unikać zombiaków i przesuwać meble, zadebiutuje jeszcze w tym roku.

www.bakahaza.com

Beyond Good & Evil 2 w drodze



BIZ Po tylu latach! Najpierw Michel Ancel opublikował z niedługą przerwą dwie grafiki, rozpalając tym samym wyobraźnię fanów Beyond Good & Evil. Na pierwszej Pey'j – jeszcze jako prosię – siedzi na plecach ciemnowłosego brodacza, na drugiej widzimy przedstawiciela znanej z serii rekinopodobnej rasy. Kilka dni później studio Ubisoft Montpellier potwierdziło, że pracuje z Ancelem nad drugą częścią Beyond Good & Evil. Oprócz tego nie padły żadne konkrety, ale rzeczony prosiak sugeruje, że może to być prequel.

www.ubisoft.com

Nowy Dragon Age?

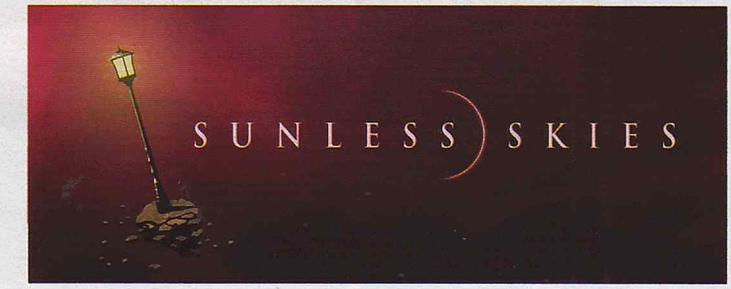
BIZ Alexis Kennedy – współzałożyciel Failbetter Games odpowiedzialnego za Sunless Sea – zdecydował się pracować dla BioWare'u i całkiem możliwe, że niezapowiedziany projekt będzie osadzony w świecie Dragon Age'a. Nie jest to pierwszy kontakt Kennedy'ego z BioWare'em. Wcześniej twórca zajmował się spin-offem Dragon Age: The Last Court. Oprócz tego wiadomo, że będzie pracował z dwójką developerów, którzy byli kluczowi przy produkcji smoczej serii. Nie zapominajmy też o Inkwizycji, której zakończenie – w tym ujęcie na niepoznany przez gracza kawał mapy – sugerowało kolejną część. Czekamy na oficjalną zapowiedź albo zaprzeczenie.

www.dragonage.com

PGA 2016

BIZ Kolejna edycja Poznań Game Arena już 21-23 października. W planach m.in. strefa gier niezależnych, możliwość spotkania znanych jutuberów oraz konferencja developerów. Należy spodziewać się morza wystawców gier i sprzętu, a także zmagań e-sportowych. Gdzieś pomiędzy tym wszystkim będą się wałęsać 9kier i enki.

www.gamearena.pl



Sequel Sunless Sea

PC O Failbetter Games – twórcach mrocznego, bazującego na eksploracji Sunless Sea – mówi się ostatnio więcej niż zwykle. Przede wszystkim studio zapowiedziało sequel, który tym razem będzie rozgrywał się nie na wodach Upadłego Londynu, lecz w kosmosie, w wiktoriańskim imperium w tzw. Wielkiej Dziczy. Na razie wiadomo tylko tyle, że w lutym ruszy zbiórka na Kickstarterze, w przyszłości developerzy skorzystają z dobrodziejstw wczesnego dostępu, a tytuł pojawi się wyłącznie na pecetach.

www.failbettergames.com

Znaczki z wiedźminem

BIZ W połowie września Poczta Polska wprowadziła do sprzedaży znaczki z Geraltem, których wyprodukowano 180 tysięcy sztuk. Oprócz tego pojawiły się specjalne koperty. I znaczek, i koperta kosztują po 6 zł i nie bylibyśmy zdziwieni, gdyby zdążyły się rozejść, zanim ten numer CDA trafił do sklepów.

www.filatelistyka.poczta-polska.pl

100

milionów graczy aktywnie uczestniczy każdego miesiąca w zmaganiach na Summoner's Rift i Howling Abyss. Jeśli wierzyć w dane opublikowane przez Riot, w League of Legends regularnie gra ponad 1% populacji Ziemi.

eune.leagueoflegends.com

Mniej ocen na Steamie

BIZ Jakiś czas temu Valve zdecydowało się na wprowadzenie zmian w recenzjach gier na Steamie i zaimplementowało skrypt, który wyróżniał te nowsze – wszystko po to, by były bardziej wiarygodne. Teraz uczyniło kolejny krok w tę stronę, ale wcale nie jesteśmy przekonani, że to dobry pomysł – Gabe i spółka podzielili graczy na równych i równiejszych. Oceny tych, którzy kupili grę na Steamie, wliczają się do cyferek, które decydują o tym, czy przy grze pojawia się zielona, czy czerwona łapka. Opinie tych, którzy zdobyli klucz w inny sposób, już nie. Taki zabieg ma na celu walkę z developerami, którzy mogą chcieć za wszelką cenę podbić ocenę, np. poprzez rozdawnictwo kluczy w zamian za pozytywne recenzje. W rzeczywistości uderzyło zarówno w developerów, jak i graczy. Gry na Steamie bywają znacznie droższe niż w innych miejscach (wystarczy wejść na Ceneo czy Skąpca i porównać, by zobaczyć, jak dużo można zaoszczędzić. Oczywiście nie mówimy tu o wyprzedażach), więc mnóstwo osób kupuje klucze na zewnątrz. Opinie tych, którzy dorzucili się do produkcji na Kickstarterze i w zamian dostali kod na grę, również nie będą brane pod uwagę, podobnie jak recenzje osób, które kupiły tytuł w pudełku z kluczem w środku, czy tych, które otrzymały kod z CDA.

store.steampowered.com

Film

Gears of War
Rod Fergusson z Universal Pictures zdradził, że wytwórnia kupiła prawa do ekranizacji Gears of War i znajduje się ona na bardzo wczesnym etapie produkcji. Podczas oficjalnej zapowiedzi kilkakrotnie podkreślał, że ma to być przede wszystkim dobry film, a dopiero później wierna ekranizacja gry.
gearsofwar.com

Half-Life 2 i Portal
J.J. Abrams, kultowy twórca m.in. „Lost", nowej serii „Star Trek" i ostatniej części „Gwiezdnych wojen", potwierdził, że jego współpraca z Valve trwa. Gracze powinni oczekiwać ekranizacji zarówno Half-Life'a, jak i Portala, a Abrams powiedział, że „liczy na to, że" ta ostatnia zostanie już niedługo zapowiedziana.
orange.half-life2.com | thinkwithportals.com

Firewatch
Wiele gier stanowi dobrą bazę pod filmową adaptację, ale niektóre, jak interaktywny thriller Firewatch, nadają się szczególnie. Campo Santo podpisało ze współtwórcami „Oldboya", wytwórnią Good Universe, umowę na ekranizację gry, która od lutego trafiła do ponad miliona graczy.
www.firewatchgame.com

Emeryt Chris Metzen

BIZ Chris Metzen był legendarnym głosem Thralla, dyrektorem artystycznym StarCrafta i Diablo, a także pomocną dłonią przy wielu innych projektach Blizzarda. We wrześniu 42-letni developer poinformował, że po niemal 23 latach wspólnego marszu odchodzi na emeryturę. Przy okazji zdradził, że jego jedynym doświadczeniem przed rozpoczęciem pracy w studiu była kampania Dungeons & Dragons, co jest najlepszym dowodem na to, że wystarczy chcieć.
us.battle.net

Koniec z Battle.netem

BIZ Nie bójcie się o swoje gry – Blizzard zamierza jedynie pozbyć się nazwy „Battle.net". Nie odbije się to negatywnie na działaniu cyfrowej platformy. Zmiana zostanie wprowadzona w ciągu paru miesięcy i należy spodziewać się „Blizzarda" w nazwie.
eu.battle.net

Bulletstorm: Full Clip Edition

BIZ Remaster Bulletstorma, który wyciekł na E3, zadebiutuje w następnym roku, wydany przez Gearbox. Przypomnijmy – screeny z gry były zagrzebane na rozdawanym dziennikarzom pendrivie i ani Microsoft, ani odpowiedzialne za oryginał z 2011 People Can Fly nie bardzo chcieli ten (kontrolowany) wyciek komentować. Nawet teraz nie było oficjalnej zapowiedzi, a powyższe informacje pojawiły się na stronie brazylijskiej organizacji nadającej grom ograniczenia wiekowe.
www.ea.com/bulletstorm

Planszówka z LoL-a

BIZ Kiedy to czytasz, kooperacyjna planszówka na podstawie League of Legends powinna być już w sprzedaży (75 $ plus koszty przesyłki). Przeznaczona dla maksymalnie czterech osób (Ziggs, Tristana, Heimerdinger i Corky) Mechs vs. Minions oferuje – tak przynajmniej mówi oficjalna strona – kampanię podzieloną na zróżnicowane misje. Tych ostatnich jest dziesięć, a rozegranie jednej zajmuje 60-90 minut.
skroc.pl/mechsvsminions

Galeria

Sundered

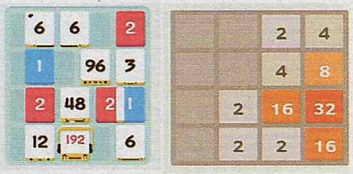
PC PS4 W nowej grze twórców Jotuna nie zabraknie lovecraftowego rysu, bo też bohater będzie stopniowo tracił poczytalność, korzystając z artefaktów zdolnych pokonać olbrzymich bossów. Udostępnione, rysowane grafiki zapierają dech w piersiach i wiadomo, że część lokacji będzie proceduralnie generowana, a część wykonana ręcznie. Premiera tej cudnej singlowej metroidvanii – w 2017.
www.thunderlotusgames.com

Notch, przestań

Zdanie, które wypowiedział Notch (poniżej), jest bez sensu, bo Vlambeer – studio odpowiedzialne za Nuclear Throne i Serious Sama: The Random Encounter – nie zrobiło ani jednego symulatora spacerowicza. A to naprawdę najmniej kontrowersyjna wypowiedź z tych, które opublikował na Twitterze twórca Minecrafta. Nazwał Hillary Clinton antychrystem, a przede wszystkim namiętnie, w kilku wpisach, zachęcał ludzi do świadomego brania LSD (rzeczonych postów już nie ma, zostały usunięte wraz z rzeszą innych i między 10 maja a 5 października widnieje teraz olbrzymia dziura). Nie wiadomo, czy był pod wpływem narkotyków, czy było to kolejne załamanie spowodowane depresją.
www.twitter.com/notch

79%
graczy w USA stracił od czasu największej popularności Pokémon GO, a i tak wciąż jest bardzo kasowy. W sierpniu wygenerował aż 28% przychodów z gier mobilnych.
www.pokemongo.com

„Symulatory spacerowicza to nie gry, to propaganda udająca sztukę i nikt tego nie kwestionuje, bo Vlambeer zrobiło jedną dobrą grę"
~ Markus „Notch" Persson
twórca Minecrafta o grach niezależnych.



Asasyn 2048

BIZ Ubisoft wykupił firmę zajmującą się grami mobilnymi, Ketchapp, która jednak nie ma zbyt dobrej reputacji, bo zarzucano jej klonowanie innych tytułów (np. popularne 2048 było silnie inspirowane Threes). Raczej nie chodzi o więcej mobilnych Asasynów, ale będziemy śledzić sytuację.

ketchappstudio.com | ubisoft.com

Nowości w Stardew Valley

PC W Stardew Valley pojawiły się dodatkowe „ficzery", m.in. możliwość wyboru okolicy farmy (pięć rodzajów, w tym leśna lub rzeczna). Oprócz tego do gry trafiły nowa fauna, flora, kolejne budynki oraz szereg drobnych zmian i usprawnień. Brzmi super, ale i tak bardziej czekamy na co-opa.

www.stardewvalley.net

Darkest Dungeon: The Crimson Court

PC PS4 PSV Wystarczyła jedna klimatyczna grafika promocyjna, by ponownie rozpalić serca fanów Najmroczniejszego lochu. Pierwsze, tajemnicze DLC The Crimson Court zadebiutuje na początku następnego roku i mamy nadzieję, że z wrażenia spadną nam z twarzy maski weneckie.

www.darkestdungeon.com

Overwatch vs. Paladins

BIZ W sieci wrze. Fani Overwatcha zarzucają Paladins to, że tytuł Hi-Rez jest marną i bezczelną kopią FPS-a Blizzarda. Oskarżani developerzy tłumaczą, że pracowali nad swoją grą jeszcze przed zapowiedzią Overwatcha, a wiele rozwiązań mechanicznych wzięli ze swojego wcześniejszego tytułu, Global Agenda. Atakujący przypominają wtedy, że po zapowiedzi Paladins zostało zmienione na overwatchową modłę. Jeszcze inni kłócą się, że przecież obie produkcje to i tak klony Team Fortress 2. Trudno rozstrzygnąć ten spór w sposób jednoznaczny, bo choć podobieństw jest wiele (zwłaszcza w projektach postaci), podstawą Paladins jest niewykorzystywany w Overwatchu system kart. Nie mówiąc już o tym, że Moboshootery wydają się teraz najpopularniejszym gatunkiem w świecie gier. W efekcie objadamy się popcornem, śledząc internetowe dramaty.

playoverwatch.com | paladins.com

Nidhogg 2

PC Nie widzieliśmy reakcji Berlina na zapowiedź drugiej części, ale mógł to być albo czysty zachwyt, albo wielkie rozczarowanie. „Dwójka", planowana na przyszły rok, wygląda tak, jakby ktoś spojrzał na oryginalnego Nidhogga, wyśmiał jego styl graficzny i powiedział artyście: „dobra, koniec żartów, zrób tak, żeby to chociaż trochę przypominało prawdziwą grę". Druga część wizualnie prezentuje się więc kompletnie inaczej, zdaniem 9kier znacznie gorzej. O mechanice nie wiadomo zbyt wiele oprócz tego, że developerzy obiecują nowe ruchy i bronie, a także dziesięć różnych aren. Na razie potwierdzono tylko PC, ale zasugerowano, że tytuł być może wyjdzie też na inne platformy.

www.nidhogggame.com

Galeria

13,2

miliona graczy uczestniczyło w becie Battlefielda 1 między 30 sierpnia a 8 września, co czyni z niej najpopularniejszą betę w historii EA. To prawie trzy razy więcej osób niż w becie Destiny, ponad dwa razy więcej niż w The Division i o niemal 1/3 więcej niż w becie Star Wars Battlefront. Najczęściej używanymi klasami byli szturmowiec (30%) i zwiadowca (28%). Gracze dokonali łącznie 28,9 miliona zabójstw wręcz, 13 milionów z pokładu pancernego pociągu, 62,2 milionów w czasie jazdy na koniu oraz przejechali 23,8 miliona wrogów. Premiera 21 października.

www.battlefield.com

Birthdays the Beginning

PC PS4 Yasuhiro Wada – niegdysiejszy twórca Harvest Moon – pracuje nad nowym projektem, który już na początku następnego roku trafi na nasze dyski. Sandboks Birthdays the Beginning ma coś z symulatora farmy, ale jest czymś znacznie większym. Gracz otrzyma we władanie kawał przypominającego minecraftowe klocki terenu, po czym zacznie kształtować cały ekosystem według własnego gustu, obserwując, jak stopniowo rozwija się tam życie: od jednokomórkowców do ssaków. Dinozaury potwierdzone!

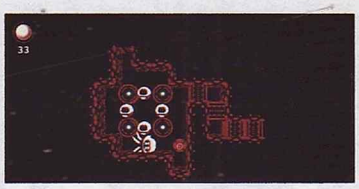
www.toybox-games.jp

ATAK KLONÓW

Glitch Trip

PC Ta kolorowa platformówka Ransacked Studios ukaże się w następnym roku i zaoferuje aż 100 poziomów w czterech zróżnicowanych światach. Wcielasz się w niej w, hm, kosmicznego zielonego gluta wyposażonego w pistolet, za pomocą którego będzie siać popłoch.

www.ransackedstudios.com



Abyssal Zone

PC Gra logiczna, w której wcielasz się w kałamarnicopodobną istotę, która może poruszać się tylko do przodu lub skręcać. Oprócz zagadek singlowych pojawią się łamigłówki do rozwiązywania w kooperacji. Pochodna projektu z Ludum Dare 34, który możecie ograć pod drugim linkiem poniżej.

skroc.pl/abyssal | led.itch.io/abyssal-zone

W pełnym świetle

Tarza się w indykach: **9kier**

Raz na jakiś czas zdarza mi się zaglądać na Greenlight, by zobaczyć, czemu Valve dało ostatnio zielone światło. To jest ten dzień, indyki, stroszcie piórka!

Cards of Cthulhu

PC Gry osadzone w uniwersum Lovecrafta zawsze wzbudzają u mnie przynajmniej chwilowe zainteresowanie. Cards of Cthulhu miały być dostępne 11 października, więc kiedy to czytasz, powinno być już po premierze. Inspirowane są horrorami klasy B, w których głowy aktorów wystają z tandetnych kostiumów, a konwencja ma być kompletnie niepoważna. W tej dynamicznej karciance z elementami roguelike'a będziesz zmagać się z Wielkimi Przedwiecznymi i ich pomiotami, by uratować porwaną dziewczynę. Mechanika opiera się na tworzeniu talii i zagrywaniu improwizowanych kombosów z trzech losowych kart.

skroc.pl/cardsofcthulhu

Don't Chat With Strangers

PC Ten polski, intrygujący, pikselowy horror (tagi na Steamie mówią m.in. „casualowa" i „logiczna", ale developer zdradził mi, że nie oddają jej charakteru) ma się ukazać w listopadzie. Wcielasz się w niej w bohatera, który rozmawia z tajemniczą dziewczyną poznaną na czacie, wskutek czego w jego pokoju zaczynają się dziać dziwne rzeczy. W zależności od tego, jak zareagujesz, dotrzesz do jednego z wielu zakończeń.

skroc.pl/strangers

Blubber Busters

PC Dwuwymiarowa, skupiona na walce i osadzona w konwencji science fiction platformówka nie ma szczęścia na Kickstarterze – w chwili pisania tego newsa zgromadziła 1/6 kwoty, a zostało zaledwie dziewięć dni – ale została przyklepana przez Valve, więc niewykluczone, że i tak powstanie. Skupieni pod szyldem Thar Be Monsters twórcy, których wspólne portfolio zawiera m.in. prace nad League of Legends, Darksiders II czy Ori and the Blind Forest, celują w premierę jesienią.

www.blubberbustersgame.com

Marrow

PC Nie jest to ładnie animowane, a i poziom innowacyjności rozgrywki stoi na poziomie stareńkiego Hocus-Pocus. A jednak niepokojący styl graficzny horrorowej platformówki intryguje. Będziesz oświetlać sobie drogę, zdobywać nowe umiejętności, rozwiązywać zagadki, walczyć z szeregiem zróżnicowanych przeciwników w paru trybach. Jak w Dark Souls zapisanie gry przy savepoincie sprawi, że wrogowie się odrodzą. Żadnych dialogów czy cutscenek, tylko historia opowiadana za pomocą otoczenia. Premiera jesienią.

skroc.pl/marrow

Tiger Knight: Empire War

PC Cztery potęgi trzeciego wieku – Imperium Rzymskie, dynastia Han, Królestwo Partów i Królestwo Kuszanów – walczą o dominację, a ty wcielasz się w szeregowego żołnierza (albo kilku) lub dowódcę. Ponad 1000 rodzajów broni i pancerza oraz 50 elementów związanych z jazdą konną (samych koni lub ich sprzętu), różne rodzaje ataków, możliwość parowania z czterech kierunków i rekrutowania dowódców, historyczne pola bitwy pozwalające na wykorzystanie rozmaitych strategii. Rozegrasz je zarówno z AI, jak i z innymi graczami. Pojawią się różne tryby, z czego jeden obsłuży bitwy 200 na 200 (dla 10-14 graczy), a inni na pojedynki.

skroc.pl/tiger

The Fan

PC Jeszcze w tym roku ukaże się krótka, pierwszoosobowa, bazująca na eksploracji i osadzona w Paryżu przygodówka The Fan. Statyczne lokacje w grze są stworzone ze zdjęć i występują w nich żywi aktorzy. Fabuła obraca się wokół tytułowego mordercy, który porywa kobiety. Miej na tytuł oko, bo twórca zamierza udostępnić ją za darmo w ramach wczesnego dostępu, a w przyszłości nie wyklucza wersji mobilnych.

www.thefan-game.blogspot.fr

JUŻ NA DNIACH

Battlefield 1 (FPS)
PC, PS4, XBO Seria odkurza mało popularną konwencję pierwszej wojny światowej. Nic dziwnego, że beta skupiła rekordowe dla EA 13,2 miliona graczy.

Titanfall 2 (FPS)
PC, PS4, XBO Nawet jeśli będzie to przede wszystkim powtórka z „jedynki", druga część i tak przebija ją wprowadzeniem kampanii singlowej.

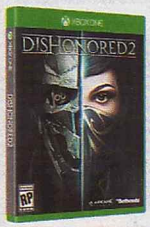
Football Manager 2017 (menedżer)
PC Dla poprzedniego Football Managera CormaC kupił laptopa. Odgraża się, że i w nowego będzie grał, bagatela, 200-300 godzin.

21.10 **28.10** **04.11** **11.11**

Sid Meier's Civilization VI (strategiczna)
PC enki w nowej Cywilizacji zginie i przepadnie, więc sugeruję już zacząć się żegnać.

Call of Duty: Infinite Warfare (FPS)
PC, PS4, XBO Największy konkurent Battlefielda wychodzi dwa tygodnie później, ale i tak bardziej będziemy się zagrywać w remaster pierwszego Modern Warfare.

Dishonored 2 (skradanka)
PC, PS4, XBO Oczekiwania wobec sequela jednej z najlepszych skradanek ostatnich lat są ogromne. Niecierpliwość niektórych redaktorów CDA też.



LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
PAŹDZIERNIK	
18 Batman: Return to Arkham (akcja)	PS4, XBO
21 Battlefield 1 (FPS)	PC, PS4, XBO
21 Lego Harry Potter Collection (akcja)	PS4
21 Sid Meier's Civilization VI (strategiczna)	PC
25 Dark Souls III: Ashes of Ariandel (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
25 Darksiders: Warmastered Edition (akcja)	PC, PS4, XBO, Wii U
25 Farming Simulator 17 (symulator farmy)	PC, PS4, XBO
25 Just Dance 2017 (taneczna)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, Wii U, Wii, NX
26 Clockwork Empires (RTS)	PC
27 Alice VR (symulator spacerowicza)	PC
28 Dragon Ball: Xenoverse 2 (bijatyka/akcja)	PC, PS4, XBO
28 TES V: Skyrim Special Edition (RPG)	PC, PS4, XBO
28 Titanfall 2 (FPS)	PC, PS4, XBO
28 World of Final Fantasy (RPG)	PS4, PSV
LISTOPAD	
01 Owlboy (akcja)	PC
04 Call of Duty: Infinite Warfare (FPS)	PC, PS4, XBO
04 Call of Duty: Modern Warfare Remastered (FPS)	PC, PS4, XBO
04 Football Manager 2017 (menedżer)	PC
07 Hero's Song (RPG)	PC
11 Dishonored 2 (skradanka)	PC, PS4, XBO
15 Watch Dogs 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
17 Planet Coaster (tycoon)	PC
23 Pokémon Sun & Moon (RPG)	3DS
29 Crew, The: Calling All Units (wyścigi)	PC, PS4, XBO
29 Final Fantasy XV (RPG)	PS4, XBO
29 Star Trek: Bridge Crew (symulator)	PC, PS4
Deponia (przygodowa)	PS4
Don't Chat With Strangers (horror)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Space Hulk: Deathwing (FPS)	PC, PS4, XBO
Walking Dead, The: A New Frontier (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
GRUDZIEŃ	
01 Syberia III (przygodowa)	PC
02 Steep (sportowa)	PC, PS4, XBO
02 Super Mario Maker (edytor/platformowa)	3DS
06 Dead Rising 4 (akcja)	PC, XBO
06 South Park: The Fractured But Whole (RPG)	PC, PS4, XBO
07 Last Guardian, The (akcja)	PS4
SW: Battlefront Rogue One: X-Wing VR... (akcja)	PSVR
IV KWARTAŁ	
Aer (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Battle Chasers: Nightwar (jRPG)	PC, PS4, XBO
Blubber Busters (platformowa)	PC
Cook, Serve, Delicious! 2!! (strategiczna)	PC, PS4
Crossout (MMO/wyścigi)	PC
Cuphead (run and gun)	PC, XBO
DayZ (FPS)	PC
Devastated Dreams (przygodowa)	PC
Dropzone (RTS)	PC
Eagle Flight (akcja)	PC, PS4
Elder Scrolls, The: Legends (karcianka)	PC, iOS
Far (survival)	PC, XBO
Forest of Sleep (przygodowa)	PC, And, iOS
Friday the 13th: The Game (akcja)	PC, PS4, XBO
Frozen Synapse 2 (taktyczna)	PC
Giant Cop (symulator boga)	PC
Gigantic (MOBA)	PC, XBO
Hellblade: Senua's Sacrifice (akcja)	PC, PS4
Here They Lie (survival horror)	PS4
How We Soar (akcja)	PS4

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Inner Chains (FPS)	PC
Killers and Thieves (akcja)	PC
LawBreakers (FPS)	PC
Let it Die (hack'n'slash)	PS4
Man O'War: Corsair (akcja)	PC
Marrow (platformowa)	PC
Mind's Eclipse (powieść wizualna)	PC
Mirage: Arcane Warfare (FPS/akcja)	PC
Night in the Woods (przygodowa/platformowa)	PC
Oxygen Not Included (strategiczna)	PC
Psychonauts in the Rhombus... (platformowa/akcja)	PS4
Red Bull Air Race – The Game (wyścigi)	PC
Road Redemption (akcja)	PC
Ruiner (akcja)	PC
Shadow Tactics: Blades of... (RTS/taktyczna)	PC
Stardew Valley (symulator farmy/RPG)	PS4, XBO, Wii U
Styx: Shards of Darkness (skradanka)	PC, PS4, XBO
Tyranny (RPG)	PC
What Remains of Edith Finch (przygodowa)	PS4
Where the Water Tastes Like Wine (przygodowa)	PC
Wild Eight, The (survival)	PC
Wild Guns: Reloaded (akcja)	PS4
STYCZEŃ 2017	
23 Nier: Automata (akcja/RPG)	PC, PS4
24 Kingdom Hearts HD 2.8 Final... (akcja/RPG)	PS4
24 Resident Evil VII: Biohazard (survival horror)	PC, PS4, XBO
24 Yakuza 0 (akcja/przygodowa)	PS4
27 Sniper: Ghost Warrior 3 (FPS)	PC, PS4, XBO
Skylar & Plux: Adventure on Clover... (platformowa)	PC, PS4, XBO
Thimbleweed Park (przygodowa)	PC, XBO, And, iOS
Warhammer 40,000: Sanctus Reach (taktyczna)	PC

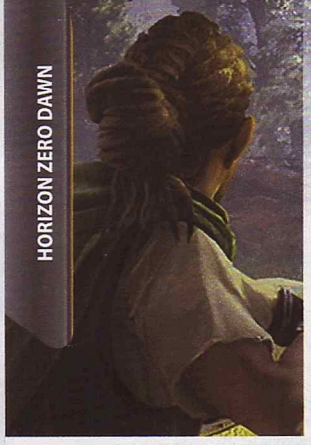
Dział Info przygotowała 9kier.

- PRODUCENT: GUERRILLA GAMES
- DATA WYDANIA: 1 MARCA 2017
- MULTI: BRAK
- WWW.GUERRILLA-GAMES.COM/PLAY/HORIZON
- GATUNEK: AKCJA/RPG

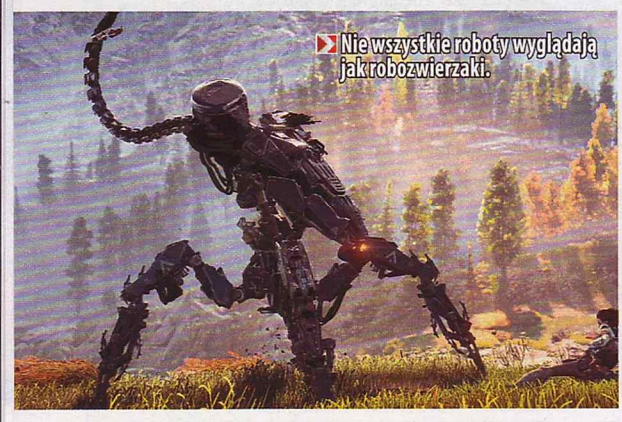
HORIZON ZERO DAWN

Spoglądał za horyzont: Cross

Po dekadzie spędzonej na tworzeniu Killzone'ów przyszedł dla Guerrilla Games czas na gwałtowne zmiany. Wydanie sześciu ponurych shooterów z rzędu obudziło w developerach chęć „stworzenia świata, do którego – a nie z którego – chciałbyś uciec". Ich wybór padł na pięknego erpega z otwartym światem.



Pomysłów na grę było kilka – na spotkaniu twórców zwyciężył jednak ten zaproponowany przez reżysera artystycznego Guerrilli, związanego ze studiem od 17 lat Jana-Barta van Beeka. Jego szkic świata, w którym zaawansowane technologicznie maszyny doskonale wpasowały się w naturalny ekosystem, przekonał do siebie resztę zespołu. Pomógł też fakt, że firma pełna jest wiernych fanów gatunku RPG – szefostwo zdecydowało się zatem pozwolić developerom pracować nad tym, co sami chcieliby robić. Nie było łatwo, o czym świadczy długi czas tworzenia projektu. Od początku prac w 2010 roku Guerrilla musiała opracować od podstaw własny silnik i narzędzia wspierające otwarte światy (w końcu dotąd robili tylko liniowe strzelanki oparte na zupełnie innej technologii) oraz podkraść z innych studiów ekspertów mających na koncie różne Wiedźminy czy Fallouty. Efekt niemal siedmioletniego wysiłku – **połączenie erpega z grą akcji**, gdzie Ziemia w dalekiej przyszłości zaleczyła już rany post-apokalipsy, odrodzona natura pochłonęła futurystyczne krajobrazy, a ludzkość podzielona na różne prymitywne plemiona broni się przed mechanicznymi drapieżnikami – mamy poznać za kilka miesięcy.



Nie wszystkie roboty wyglądają jak robozwierzaki.

Skradanie się i rozstawianie pułapek jest czasem niezbędne.

Nowsze Nowe Vegas

Jak przystało na rolpleja z ambicjami, developerzy bardzo wiele wagi przykładają do rozbudowanej historii, interesujących postaci i wiarygodnie zbudowanego świata. Ci, którzy nabawili się alergii na scenariusze Guerrilli przez wątpliwej jakości kreacje typu impulsywnego Rico Velasqueza – chyba jednego z najbardziej znienawidzonych bohaterów pozytywnych w historii gier – nie powinni się obawiać nieprzyjemnych powtórek z Killzone'a. Stworzenie scenariusza powierzono tu Johnowi Gonzalezowi, którego ostatnie dzieło w postaci Cienia Mordoru nieszczególnie zapadało w pamięć, ale który zapisał się w historii medium jako jeden z kluczowych autorów doskonałego Fallout: New Vegas. To właśnie Gonzalez odpowiadał

Co znaczy ten tytuł?

Horyzont. Zero. Świt. Konia z rzędem temu, kto połączy to w jakąś sensowną całość. John Gonzalez twierdzi jednak, że kulminacyjny punkt fabuły nie tylko wyjaśni nam znaczenie tytułu gry, ale też zaskoczy ładunkiem emocjonalnym, który się za nim kryje. Wierzymy na słowo.

w grze Obsidianu za najważniejsze postacie (Benny'ego, Cezara, Mr. House'a czy Vulpesa Incultę), wszystkie główne misje oraz bardzo ciepło przyjęty wątek Randalla Clarka z dodatku Honest Hearts. Wywiady sugerują, że ma przy Horizonie względnie sporą swobodę twórczą – miejmy nadzieję, że zaowocuje ona czymś porównywalnym z „ostatnim takim Falloutem".

Scenarzysta podszedł do budowy świata bardzo poważnie, co chwilę zapewniając dziennikarzy, że wszystko ma tu logiczne i spójne wytłumaczenie. Na każde pytanie pokroju „Dlaczego zwierzęta spokojnie koegzystują z robotami?", „Czemu to plemię zachowuje się w tak nielogiczny sposób?" czy „W jakim celu ktoś skonstruował tego przeciwnika?" mamy znaleźć solidne wytłumaczenie – choć jeśli nie odpowiada nam polowanie na wszystkie teksty i audiologi, niekoniecznie musimy. Jako inspiracje Gonzalez podaje dokumenty przyrodnicze BBC, czasopisma ekologiczne, przewidywania futurologów i – przede wszystkim – książkę pod tytułem „Strzelby, zarazki, maszyny". Jej autor, Jared Diamond, próbuje wyjaśnić, dlaczego to cywilizacje euroazjatyckie okazały się w historii świata dominującymi, i argumentuje, że główną tego przyczyną były nie lepsze geny czy uwarunkowania kulturowe, ale sprzyjające warunki geograficzne. Te z kolei w zgodzie z tytułem miały zapewnić ludom Eurazji przewagę militarną, odporność na zarazy dziesiątkujące podbijane ludy i sprawniejszy aparat administracyjny. Brzmi jak solidna podstawa do zbudowania fikcyjnych społeczności (zwłaszcza że różne ludy w Horizonie mają zamieszkiwać skrajnie różne tereny) i materiał prowokujący dyskusje – oby tylko scenarzyści podołali zadaniu i odnieśli się do krytyki tez Diamonda.

Scenariusz stworzony przez autora Fallout: New Vegas.

Historia świata, historia postaci

Niemniej lore, jakkolwiek nie zachwycaliby się nim maniacy Soulsów czy The Elder Scrolls, to nie wszystko. Na niedawnym Polconie prowadzący jednego z paneli zadał polskim pisarzom fantastyki najnudniejsze pod słońcem pytanie: „Czy najważniejsze w fantasy są świat, fabuła czy postacie?". Pewien zrzędliwy, białowłosy jak jego słynny bohater autor odparował, że równie dobrze można spytać, co jest najważniejsze w spaghetti bolognese – makaron, sos czy mięso. Developerzy słusznie kładą więc spory nacisk na wędrówkę głównej bohaterki, rudowłosej Aloy, która jeszcze jako dziecko została wygnana z matriarchalnego plemienia Nora i wychowana przez innego wyrzutka, wprawnego w sztuce przetrwania Rosta. Jako dorosła już łowczyni postanawia poddać się niebezpiecznemu rytuałowi przejścia, który nie tylko sprawi, że zostanie zaakceptowana przez współplemieńców, ale pozwoli też spytać przywódczyń, kim byli jej rodzice i dlaczego jest traktowana jak odmieniec.

Ponure dzieciństwo sprawiło, że Aloy jest niezwykle wyczulona na ludzką krzywdę i skłonna do pomocy bliźnim – w ramach różnych questów, rzecz jasna. Również »

REKLAMA

REKLAMA

WOW FIX IT®
chroń
je urządzenie

Numer 1
na świecie
w ochronie szklanych ekranów

wowfixitpolska

usuwa do 96% bakterii

brak zarysowań

certyfikat TÜV

eralny dystrybutor:
4 GARAGE
Półłanki 62A, 30-740 Kraków
esz zostać naszym dystrybutorem?
@wowfixit.com.pl
w.wowfixit.com.pl

DODATKOWA OCHRONA
WOW FIX IT
chroń
FOLIA W PŁYNIE
ULTRA ODPORNA NA ZARYSOWANIA

Sony zapowiedziało, że po odpaleniu gry na PS4 Pro będziemy cieszyć się dodatkowo HDR-em i upscalingiem do 4K.

Długie szyje, na które musimy się wspinać. Czyżby Wieże Ubi?

Wspinaczkę z czasem będziemy mogli zastąpić hakowaniem i dosiadaniem latających wrogów.

A co z Killzone'em?

Choć Guerrilla postanowiła zrobić sobie dłuższą przerwę od serii, która rozsławiła studio, nie twierdzą, że do niej nie wrócą. Co prawda twórcy przygotowali się na taką możliwość, czyniąc zestaw dotychczasowych gier „zamkniętą całością", ale jednocześnie mają otwartą furtkę do stworzenia kontynuacji – i niewykluczone, że ją wykorzystają, bo Killzone jest nadal kluczowy dla ich tożsamości. Prawdopodobnie o wszystkim zadecyduje komercyjny sukces Horizona.

tego głównego, który każe bohaterce odbyć podróż po całym świecie, by powstrzymać nasilające się ataki mechanicznych stworów na ludzkie siedziby. John Gonzalez chwali się, że podczas jej wędrówki **zobaczymy serię niesamowitych krajobrazów, dostaniemy sporo powodów do filozoficznych rozmyślań, kilkakrotnie się wzruszymy i zostaniemy zaskoczeni zwrotami akcji**, „których nie przewidział jeszcze nikt na forach". Jak na standardy gier brzmi to jak solidna przesada, ale jeśli ktoś w tej branży miałby spełnić takie huczne obietnice, to chyba tylko scenarzysta z Obsidianu.

Robodinozaury i ty

Smykałka do oprawy audiowizualnej ludzi z Guerrilla Games jest znana każdemu fanowi Killzone'a – spodziewać należy się znanych speców od udźwiękowienia i bardzo imponujących efektów wolumetrycznych (odpowiedzialnych za oświetlenie czy chmury), które świetnie współgrają z doskonałym stylem graficznym. Gameplay z kolei opiera się na pewnych ogranych już schematach gier w otwartym świecie – **postać rozwiniemy trzema standardowymi drzewkami związanymi ze skradaniem się, walką i zbieractwem**, ekwipunek usprawnimy craftingiem, część questów rozwiążemy podświetlającym kluczowe miejsca zmysłem detektywa, prawdopodobnie będziemy wspinali się również na naśladujące Wieże Ubisoftu dinozaury o gigantycznych szyjach. Zważywszy na brak doświadczenia twórców z gatunkiem, nie jest to dziwne, ale też na razie nie odrzuca ze względu na stanowiące w Horizonie gwóźdź programu walki.

A starcia zapowiadają się doskonale ze względu na liczbę systemów wplecionych w pojedynki. Różni wrogowie mają różne słabości, do których będziemy mogli odpowiednio dobrać broń – pojawiają się też pułapki, w które będzie się dało wabić przeciwników. Pogoda ma wpływać na naszą widoczność i możliwości poruszania się. Hakowanie pozwala na przejmowanie kontroli nad robotami, z czasem ponoć też latającymi. Stwory mają znacznie różnić się między sobą sztuczną inteligencją i konstrukcją – u jednego trzeba będzie zniszczyć doszczętnie zbroję przed zaatakowaniem jego słabego punktu, a u innego przed śmiercią będzie można odstrzelić ładunek pełen lootu, tudzież broń, która posłuży nam do zaatakowania reszty stada. Skradanie się i korzystanie z linki pomoże Aloy zdobyć korzystną pozycję względem wrogów, ale nie znaczy to, że atakując z wysoka, jest bezpieczna – roboty bez problemu wespną się na górzyste tereny czy spore konstrukcje. Każda nowa broń, od procy po wyrzutnię rakiet, ma mieć nietypowe funkcje i pozwolić nam podejść do polowań na zupełnie nowe sposoby. Wiele ataków da się sprytnie skontrować – patrz: lodowe bomby latającego Glinthawka, które zdetonowane tuż przy nim przy pomocy ognistych strzał zadadzą mu potężne obrażenia. I tak dalej, i tak dalej.

Akcja autorstwa speców od Killzone'a.

Owocnych polowań

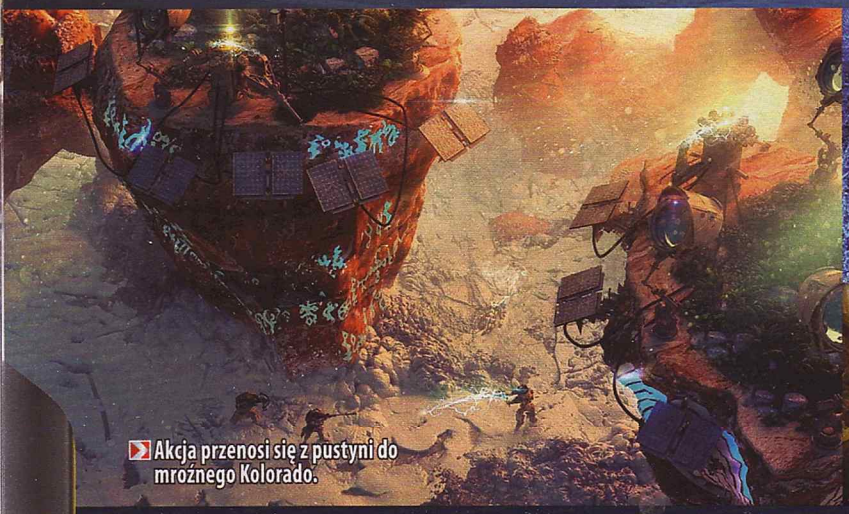
Oprócz walk będziemy też zwiedzać miasta pełne NPC-ów, handlować, wspinać się w hierarchii gildii łowców, eksplorować grywalne wspomnienia Aloy, wykonywać różnorodne zadania poboczne i dokonywać wyborów w zadaniach. Te mają znaleźć konsekwencje w fabule, choć według twórców nie powinniśmy liczyć na to, że skalą będą przypominały Wiedźmina. Ale jeśli twórcy nadgonią to ambitną fabułą i ciekawie rozwijającym się systemem walki, któż będzie im to miał za złe? |CDA|

- PRODUCENT: INXILE ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2019
- MULTI: BĘDZIE!
- WWW.INXILE-ENTERTAINMENT.COM
- GATUNEK: RPG/TAKTYCZNA

WASTELAND 3

Za trzy lata namówi enkiego: **9kier**

Multiplayer! To słowo dźwięczy mi w uszach, nie daje się wyrzucić z głowy. Multiplayer! W Wastelandzie 3 będzie multiplayer!



Akcja przenosi się z pustyni do mroźnego Kolorado.

Pojazdy będą służyć do podróżowania, przechowywania gratów i jako pomoc w walce.

Coś tu zaraz wybuchnie i nie będzie to twoja głowa.

W „trójce" wzrośnie znaczenie bazy rangerów.

Minęło E3, minął Gamescom, a **inXile kisiło zapowiedź trzeciego Wastelanda aż do końca września**, kiedy poinformowało, że za tydzień, na początku października, ruszy kampania crowdfundingowa. Nie, jak w przypadku „dwójki", na Kickstarterze, lecz na Fig. Nikt chyba nie miał wątpliwości, że Brian Fargo (wywiad z nim znajdziesz w dołączonym do CDA magazynie Retro) przekona inwestorów do sfinansowania produkcji, zwłaszcza że wytoczył jedno z najcięższych dział: tryb multi.

Słodki listopad

Tak jest. Jeśli gracze zdecydują się zwiedzać razem mroźne pustkowia Kolorado, każdy z nich dostanie własną drużynę rangerów Team November. W kampanii – która ma być jednak przede wszystkim doświadczeniem singlowym, rozgrywanym offline – mogą się rozdzielić lub wykonywać misje razem, a nawet niweczyć sobie wzajemnie plany. Z kolegą czy koleżanką **zagrasz zarówno w synchronicznym, jak i asynchronicznym multiplayerze**, co oznacza, że może być tak, że jedna z osób będzie eksplorować, podczas gdy druga będzie jeszcze odsypiać wcześniejsze wojaże.

To zdecydowanie największa zmiana względem wcześniejszych odsłon, ale nie jedyna. **W grze nie zabraknie pojazdów**, których obecność była do tej pory śladowa, dzięki czemu nie będziesz musiał zwiedzać Kolorado pieszo i trzymać konserw po kieszeniach, podczas walki skryjesz się zaś za opancerzonymi drzwiami albo potraktujesz przeciwników zamontowaną na wozie wieżyczką. W drodze należy spodziewać się zagrożeń środowiskowych, które najprawdopodobniej będą jednymi z wydarzeń losowych. I choć trzon mechaniki starć pozostanie taki sam – widok izometryczny i taktyczna, turowa walka bazująca na punktach akcji – inXile obiecuje, że będzie, cokolwiek to znaczy, płynniej. To wciąż krwawa zabawa we flankowanie, ukrywanie się za osłonami, nakładanie statusów i wykorzystywanie otoczenia, do których tym razem dojdą jeszcze specjalne umiejętności osłabiające oponentów i wspierające innych członków drużyny.

Blizna z bliska

„Trójeczka" będzie przy tym, standardowo dla serii, erpegiem z krwi i kości, co oznacza, że **podjęte przez ciebie, niejednokrotnie trudne decyzje będą wpływać na świat**, w tym otwierać lub zamykać niektóre fabularne ścieżki. Podobnie będzie w dialogach (polskie napisy potwierdzone!), które w końcu zamiast bazować na nieatrakcyjnym wizualnie, przestarzałym systemie słów kluczy przyjmą formę znaną z Tormenta – z wyborem kwestii zależnym od umiejętności postaci i zbliżeniami kamery na post-apokaliptyczne twarzyczki przy najważniejszych pogawędkach. Wzrośnie też znaczenie bazy, która także będzie rozwijać się wskutek podejmowanych działań.

Na okoliczność produkcji skrzyknięte zostaną ekipy pracujące nad Numenerą oraz Wastelandem 2 (w obu edycjach: zwykłej i Director's Cut). „Trójka" będzie napędzana najnowszą wersją silnika Unity i szkoda tylko, że jej zapowiedź jest słodko-gorzka. Kooperacja i ujawnione usprawnienia brzmią wprawdzie fantastycznie, ale to, że **premiera planowana jest na... za trzy lata**, jest cokolwiek przerażające. Mam nadzieję, że tym razem inXile przynajmniej nie będzie musiało jej przesuwać. |CDA|

9 000

osób wsparło finansowo produkcję Wasteland 3 w ciągu pierwszych 10 godzin zbiórki, gromadząc w ten sposób aż 73% wymaganej kwoty 2,75 miliona dolarów.

- PRODUCENT: **BIG ROBOT**
- DATA WYDANIA: **I KWARTAŁ 2017**
- MULTI: **BRAK**
- WWW.THESIGNALFROM.COM

GATUNEK: **FPS**

THE SIGNAL FROM TÖLVA

Przepraszam, czy ma pan chwilę, aby porozmawiać o naszym Panu i zbawcy?

Pustkowia mają lekko borderlandsowy klimat.

Sygnał z Tölvy wydaje się grą dla samotników.

Po premierze będziesz miał ręce pełne robota.

Dowództwo zaleca patrzenie na bazyliszka przez celownik karabinu.

Lubi gargantuiczne szkielety robotów: **9kier**

Nazwa studia zobowiązuje. Dwa lata temu Brytyjczycy osadzili gracza w roli potencjalnej ofiary, na którą polowały roboty w tweedowych marynarkach. Już niedługo pozwolą mu kierować dronami na cieszącej oko planecie Tölva.

Developerzy obiecują świat czterokrotnie większy niż ten znany z Sir, You Are Being Hunted – już nie generowany proceduralnie, ale wykonany ręcznie. Zachęcający do eksploracji relikt dawnej cywilizacji, z ciekawymi formacjami skalnymi czy szczątkami gargantuicznych robotów. Teren walk różnych frakcji maszyn, wyrwanych spod ludzkiej dominacji. A przede wszystkim miejsce, z którego pochodzi tajemniczy sygnał. Czy to on sprawił, że kierowane przez AI roboty ruszyły odkrywać ślady niegdysiejszej cywilizacji? Wreszcie kim dokładnie jest człowiek, w którego wciela się gracz, kontrolujący drony z innej planety? Odpowiedzi na te pytania pojawią się na początku 2017 roku, kiedy nastąpi od razu pełnoprawna, niepoprzedzona fazą wczesnego dostępu premiera gry.

Mad Max w kosmosie

Nie jesteś robotem, który eksploruje borderlandsowe pustkowia (mają delikatny posmak serii 2K, ale grafiki koncepcyjne to dzieło Iana McQue, weterana Rockstara North). W rzeczywistości siedzisz gdzieś w ciepełku i kontrolujesz maszynę z daleka. Jeśli zostanie zniszczona, hakujesz następną. Traktujesz je przede wszystkim jak środek transportu pozwalający ci zbadać źródło sygnału, ale „umysły" AI mają swoje racje i niekoniecznie się ze sobą zgadzają. Niektóre przynależą do frakcji bandytów, inne stworzyły nawet coś pokroju kultu i traktują pozostałości dawnej cywilizacji jako święte miejsce. Poszczególne skrzydła wojują ze sobą niezależnie od gracza, ale **będziesz mógł hakować drony różnych stron i włączać się do walki, by zajmować kolejne bunkry**. Te pozwalają na grzebanie w ekwipunku, respawny, szybką podróż i przywracanie zdrowia, więc dobrze jest dbać o to, by najbliższy nie znajdował się za daleko. Zostaniesz wyposażony w pistolet, karabin i snajperkę – wszystko laserowe, jak na SF przystało – a z czasem pobawisz się coraz lepszą, nowocześniejszą bronią.

Dzięki zbieranym po drodze gratom, a także wykonywaniu misji dla konkretnych frakcji rozwiniesz również technologię samego drona. Nauczysz się tymczasowo wyłączać nieprzyjazne maszyny czy korzystać z tarcz plazmowych, a nawet wydawać robotom rozkazy. Jedna z poznanych komend sprawi, że grupa dronów zacznie patrolować okolicę, inna – że będą za tobą podążać, a w przypadku walki staną w twojej obronie. Zresztą koledzy z frakcji pomogą ci nawet wtedy, gdy ich o to nie poprosisz – wystarczy, że będą w pobliżu potyczki.

Eskapizm SF

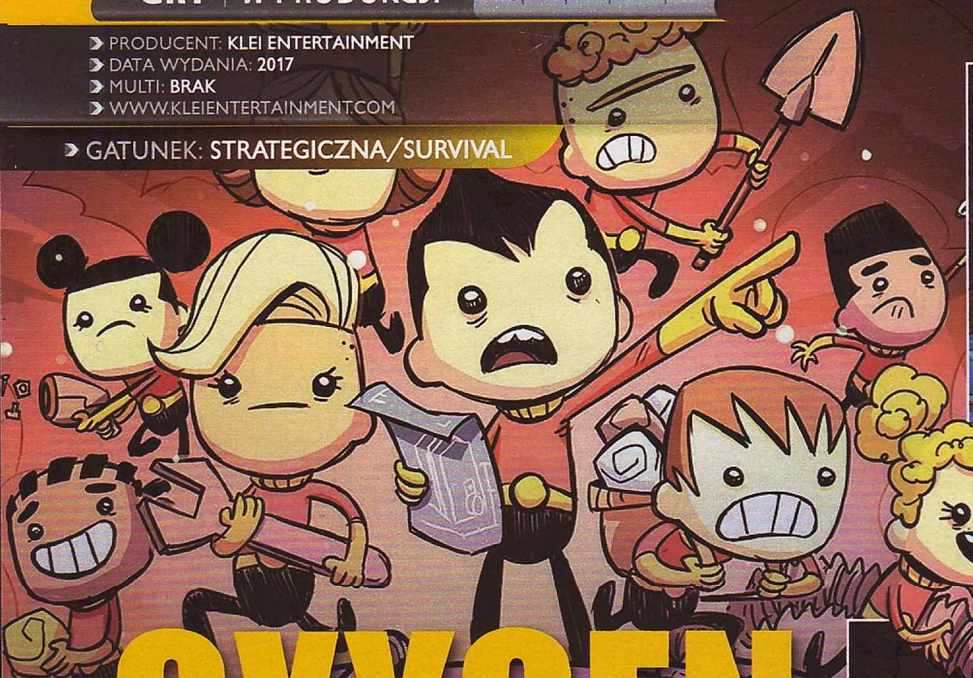
Bardzo łatwo dałoby się wpleść w ten system choć odrobinę multiplayera, a nawet zrobić z The Signal From Tölva MMOFPS-a, ale **tytuł będzie – co naprawdę mnie cieszy – wyłącznie singlowy**. Napędzany superpopularnym silnikiem Unity, jest w produkcji już od dwóch lat, a efekt końcowy ma być odą do klasycznego science fiction. |CDA|

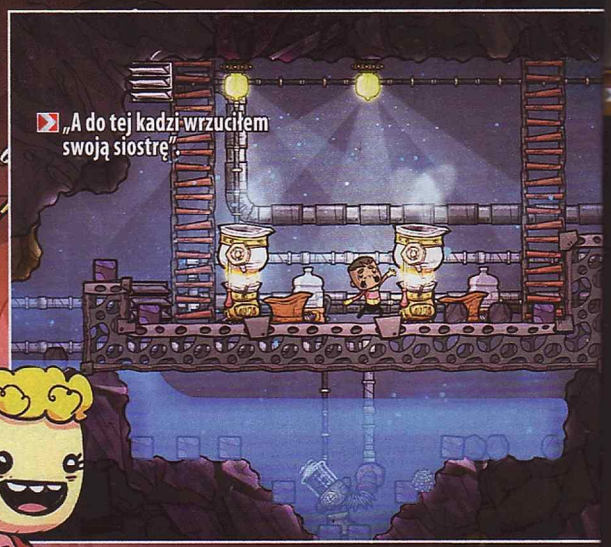
Z fabułą w gardle

Wygląda na to, że w przypadku The Signal From Tölva nie muszę obawiać się fabuły pchanej na siłę do gardła. Tzw. lore ma być dawkowany z umiarem. Chętni będą mogli poznać go nietradycyjnie – autorka Cassandra Khaw napisze prolog w postaci darmowego opowiadania.

- PRODUCENT: KLEI ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: 2017
- MULTI: BRAK
- WWW.KLEIENTERTAINMENT.COM

- GATUNEK: STRATEGICZNA/SURVIVAL





„A do tej kadzi wrzuciłem swoją siostrę".

Maszyny przypominały mu różowe bizony. Duplikant był zachwycony.

OXYGEN NOT INCLUDED

Drukuje w 2D: **9kier**

Zapewniłeś zamieszkującym kolonię duplikantom niewielkie, ale wystarczające dostawy tlenu, a nawet kiepskiej jakości jedzenie. Wszystko idzie idealnie, kiedy nagle... o nie! Nad wszystkimi trzema postaciami pojawiły się ikonki toalet, tymczasem w bazie nie ma ani jednej latryny. Pierwszy poważny kryzys!

Kosmiczna strategia dla nerdów. Lubię!

Niewiele jest studiów, którym ufam w podobnym stopniu co Klei. Paluszki developerów zamieniają w złoto wszystko, czego tylko dotkną, niezależnie od gatunku. I jak wyjątkowo nie jestem przekonana do zapowiedzianej niedawno platformówki Hot Lava (ta piekielna pierwszoosobowa perspektywa!), tak Oxygen Not Included to murowany hit, zwłaszcza że twórcy przedstawiają go jako kosmiczną strategię dla nerdów. To, co pokazali do tej pory, ma szansę trafić zarówno do fanów grzebania w tabelkach, jak i miłośników intuicyjnego zarządzania.

Excel w kosmosie

Zaczynasz z trójką wybranych duplikantów, dwuwymiarowych klonów niegdysiejszych ludzi, a twoją misją jest zbudowanie dobrze funkcjonującej kolonii w gigantycznej, generowanej proceduralnie asteroidzie. Ta, obserwowana z boku, tylko początkowo zaoferuje ci wszystko to, co potrzebne do stworzenia podstaw osady. Wkrótce zaprzęgniesz duplikantów do pracy. Będą fedrować skały, wznosić generatory, łóżka, filtry, pompy, drabiny, baterie, hodowle alg i kuchnie, rozwijać technologie, a także radzić sobie z nieprzyjazną fauną. Mimo że to zaledwie klony (co jakiś czas dodrukowywany jest kolejny), potrzeby mają jak najbardziej ludzkie. Oznacza to, że muszą jeść, spać i korzystać z toalety, ich ciała się rozkładają, mózgi stresują, a brak tlenu czy za wysoka lub za niska temperatura są dla nich zabójcze.

Nie pokierujesz każdym duplikantem z osobna, choć możesz przypisać im preferowane funkcje. Jeden lepiej kopie, inny sprawniej obsługuje maszyny, w dodatku rozwiną umiejętności w czasie rozgrywki, po prostu korzystając z nich. Oprócz tego mają cechy pasywne. Ktoś dłużej śpi, ktoś więcej je, ktoś wreszcie w chwilach stresu będzie niszczył zbudowane maszyny. Naturalnie gra skończy się w momencie, gdy stracisz wszystkich, i obstawiam, że zanim dobrze poznasz mechanikę, wielu z nich zdąży się udusić, utopić, usmażyć, zamarznąć i umrzeć na takie sposoby, jakie nie śniły się filozofom.

Licz kalorie

Ale śniły się fizykom i biologom. W asteroidzie panują warunki zbliżone do tych znanych z Ziemi, tyle że jest mniej tlenu. Duplikanci wdychają go i wydychają dwutlenek węgla, który następnie – jako że jest cięższy niż tlen – opada na ziemię. Jeśli nic z tym nie zrobisz, np. nie pomyślisz o hodowli alg, przy podłożu nie będzie można oddychać. Para z kolei wznosi się i gdy trafi na coś odpowiednio zimnego (każda krateczka otoczenia opatrzona jest garścią statystyk), ochłodzi się i skropli. Klony spalają określoną liczbę kalorii, ale rośnie ona wraz ze spadkiem temperatury, bo potrzeba więcej energii na podtrzymanie funkcji życiowych. Na zewnątrz asteroidy nie ma ziemskiej atmosfery, więc lepiej nie próbuj się tam dokopać. Maszyny grzeją się i wymagają zasilania, a rośliny nawadniania. Byle jakie jedzenie spowoduje biegunkę, a choroby mogą się rozprzestrzeniać.

Możesz zagrzebać się w cyferkach, jeśli masz ochotę na dogłębne poznanie mechaniki, ale nie musisz, bo wszystko to wiesz ze szkoły albo z życia codziennego. Wiesz, kiedy topi się lód, że istnieją różne stany skupienia i że potrzeba roślinek, by produkowały tlen w procesie fotosyntezy. A to oznacza, że jesteś idealnie przygotowany do grania w Oxygen Not Included. Już za kilka miesięcy ta wyłącznie singlowa, napędzana przez Unity gra trafi do wczesnego dostępu i znając Klei, wtedy będzie supergrywalna. |CDA|

Nieprzyjazne stworzenia

Tu i ówdzie gracz trafi na kosmiczne stworzenia, które niekoniecznie będą przyjazne. I choć interfejs wyposażony jest w opcję „walcz", developerzy podkreślają, że nie będzie to bardzo istotny element rozgrywki. (W przeciwieństwie do Don't Starve, w którym bez zabijania długo nie pożyjesz).

- PRODUCENT: STREUM ON STUDIO
- DATA WYDANIA: LISTOPAD 2017
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- WWW.SPACEHULK-DEATHWING.COM
- GATUNEK: FPS

SPACE HULK DEATHWING

Ruszał powoli, jak żółw ociężale: **Papkin**

Moje wypracowanie powinienem rozpocząć od zagrania markami WARHAMMER 40,000™, GAMES WORKSHOP™, SPACE HULK™, BLOOD ANGELS™ i SPACE MARINES™, ewentualnie od odniesienia, jakie fan ww. rozpozna, czyli zakrzyknięcia: „Chwała Imperatorowi!".

Zacznę jednak inaczej: to będzie dobra gra!

Zabij komary na śmierć

Tak całkiem od znaków handlowych nie uciekniemy: Space Hulk to planszówka, w której elitarny oddział Krwawych Aniołów trafia na wrak statku, gdzie (w ramach różnorodnych scenariuszy) stawia czoła hordom genokradów. **Pierwszym sukcesem Deathwinga jest fakt, że nie gra on cynicznie pierwowzorem, lecz wiernie podąża za jego założeniami.** Podczas gdy mobilny rój atakuje zewsząd, czteroosobowy oddział po omacku porusza się po labiryncie klaustrofobicznych tuneli, z mozołem sunąc ku celowi misji. Nierzadko jednak tytuł przymusi nas do podjęcia błyskawicznych decyzji, chociażby w sprawie wykorzystania (bądź nie) systemów obronnych statku. Czy odcięcie korytarza spowolni rój? A może pozbawi oddział szansy na ewakuację? Toć to przecież refren planszówki!

Nie znaczy to, że młodziutkie Streum On trzyma się oryginału kurczowo. Przeciwnie – studio zgrabnie przekuwa jego mechanizmy na taktycznego FPS-a. „Elitarność" oddziału sprowadza się do jego karności – jeśli zdecydujemy się na grę z AI, polecimy innym marine obranie konkretnych ścieżek czy pilnowanie konkretnych przejść. Planowanie ma być kluczowe, bo genokrady nie mają IQ zombie z Dying Lighta. Hybrydy chwycą za broń, z jakiej korzystają i nasi dzielni chłopcy, niekiedy epizod zaliczy Broodlord, miniboss, który (bazując na gamescomowej wersji) z łatwością zakończy karierę zespołu. No, chyba że ten będzie na tyle zgrany, by stale przerzucać uwagę bestii od jednego żołnierza do drugiego.

Myśli niewypowiedziane

Ruchliwość nie powinna przesłaniać genokradom pomyślunku. Zamiast nacierać nieskoordynowaną falą adwersarze rozdzielą się, część uderzy z frontu, kolejni zaś – z flanki. Gdy utracą przewagę – wycofają się na z góry upatrzone pozycje i w uszczuplonej liczbie spróbują nas okrążyć... Albo wrócą w większym gremium, stąd warto będzie zadbać o położenie trupem każdego z nich.

Możliwości „kładzenia" będzie zaś bez liku. Nasz Bibliotekarz, łączący zamiłowanie do ciężkiego uzbrojenia z psionicznymi mocami, chwyci za włócznię, maczugę, rażące elektrycznością pazury i takiż młot bojowy. A jeśli ponad zwarcia (doceńcie grę słowną!) cenimy zachowanie dystansu – zaatakuje działem plazmowym czy rail gunem. Skuteczność rynsztunku stopnieje, gdy otrzymamy obrażenia. Każdego z członków brygady można zranić, co wyłączy jego członki z gry. Niczym dziwnym nie będzie sytuacja, w której jeden z zuchów powłóczy nogami, a kolejny nie może unieść broni. Ba, niekiedy urazy sprowadzą nas do roli bohatera filmu „Motyl i skafander", uwięzionego w zbroi zbyt ciężkiej, by choćby kiwnąć palcem serdecznym.

Liczby pierwsze i niepierwsze

Moje wypracowanie pozwolę sobie skończyć cyferkami. Space Hulk zaoferuje: 1 scenariusz Gavina Thorpe'a (projektant w Games Workshops i wzięty autor ichnich powieści), 2 ręce, w których nasz wrażyBibliotekarz będzie trzymać oręż, 3 kumpli, jakich zawezwiemy do sieciowego co-opa, 4. wersję Unreal Engine'u, 5 klas postaci do sprawdzenia w multi. No i pierdyliard reliktów i artefaktów, ukrytych tam, gdzie nikt nie usłyszy naszego krzyku.

Deathwing nie przymusi gracza do doomowych pląsów ani gearsowego krycia się za osłonami. W gąszczu znanych i lubianych znaków handlowych czai się **taktyczny shooter, którego clou mają stanowić zarządzanie oddziałem, kontrola otoczenia i strategiczne myślenie.** A to przymioty atrakcyjne nawet dla tych graczy, co to na warmłotkowe uniwersum plwają. |CDA|

Słowo bezpieczeństwa

Jeśli zrobi się za gorąco (a zrobi się), nasz protagonista będzie mógł przywołać specjalny portal, który przetransportuje go do statku-bazy, gdzie naprawimy uszkodzone kombinezony i pogmeramy w oknie wyboru uzbrojenia. Trudność ma polegać na tym, że podczas każdego zadania możemy otworzyć takie „gwiezdne wrota" raptem kilka razy.

Wewnątrz wraku w dzień skargowy
Takie słyszy się rozmowy:

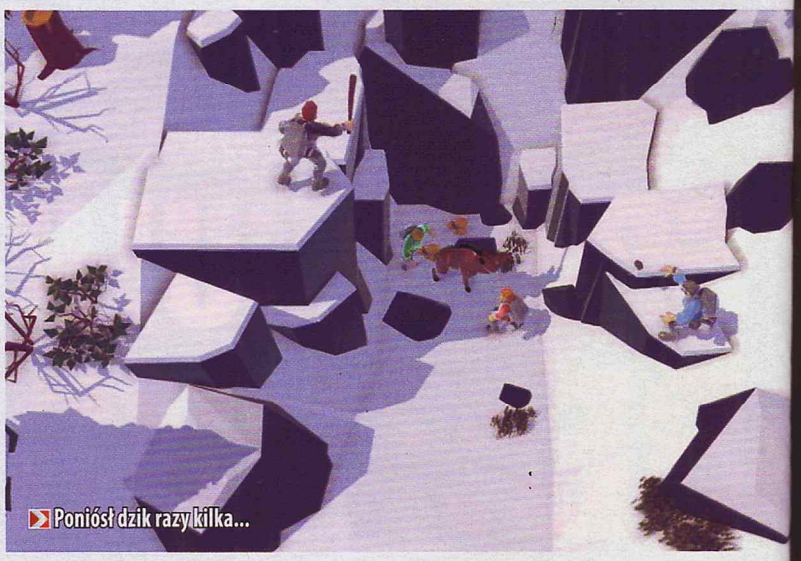
„Niech pan na mnie się nie kładzie
Co pan, panie genokradzie?!"

„Cóż się dziwić, mój aniołku,
Leżę tutaj już od wtorku!"

- PRODUCENT: **8 POINTS**
- DATA WYDANIA: **GRUDZIEŃ 2016**
- JAK ZAGRAĆ: **POBRAĆ DEMO ZE STRONY**
- MULTI: **DO 8 GRACZY**
- WWW.THEWILDEIGHT.COM
- GATUNEK: **SURVIVAL**

JUŻ GRALIŚMY!

THE WILD EIGHT



Poniósł dzik razy kilka...

Pozostał na własną rękę: **Davy Strange**

Co jest gorsze od rozbicia się samolotem na bezludnej wyspie? Rozbicie się samolotem w sercu lasu na mroźnej Alasce.

THE WILD EIGHT

Ośmioro zwyczajnych

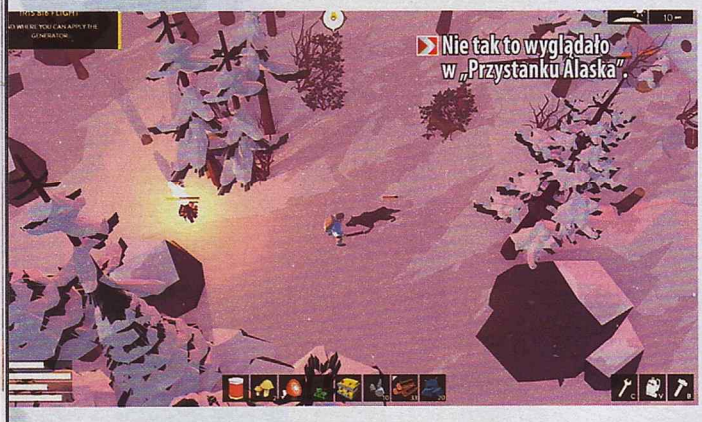
Każdą z dostępnych postaci będą charakteryzowały wyłączne dla niej cechy, co ułatwi podział obowiązków. Nie liczcie jednak na nic oryginalnego – znajdziemy tu m.in. studentkę medycyny, której lekarstwa leczą podwójnie, czy osiłka bardziej odpornego na chłód i obrażenia.

Katastrofa lotnicza na odludziu, grupa nieufnych wobec siebie rozbitków, brak kontaktu ze światem zewnętrznym i siły nadprzyrodzone. Brzmi znajomo, prawda? The Wild Eight odróżniają od „Zagubionych" klimat i obsada – w rolach głównych występują bowiem gracze, którzy mają tu możliwość zatajania przed sobą sekretów i wbijania noży w plecy. Przejście grywalnego dema (będącego w fazie pre-alfa) zajmuje nieco ponad pół godziny, a służy ono wyłącznie do zaprezentowania podstawowych mechanizmów funkcjonujących w grze – brakuje mu multiplayera, więc najbardziej interesująca część tytułu pozostaje niestety niezweryfikowana.

Dojna krowa...

Na pierwszy rzut oka The Wild Eight to kolejny z przedstawicieli namiętnie eksploatowanego gatunku gier traktujących o przetrwaniu. **Musimy jeść, odpoczywać, unikać wychłodzenia i zwierząt głodniejszych od nas** samych, a do monitorowania potrzeb ciała służą odpowiednie paski wyświetlane na ekranie. Miejsce katastrofy funkcjonuje jako pierwsza baza wypadowa, którą rozbudowujemy, wznosząc i ulepszając budowle w postaci schronu czy warsztatu. Zebrane materiały możemy zainwestować w zwiększenie naszych atrybutów fizycznych bądź dodanie perków (np. pozwalających wyciągać kości z upolowanej zwierzyny). Wysokopoziomowy warsztat z kolei nie tylko daje dostęp do lepszych broni, ale umożliwia też wytwarzanie pułapek. Jak to wszystko wygląda w akcji?

Alaska chłodno wita grupę mistrzów survivalu.



Nie tak to wyglądało w „Przystanku Alaska".

Na początku pięściami tłukłem w drzewa i skały, by mieć z czego wybudować bazę, a także stworzyć podstawowe bronie: patyk i kamienie do rzucania. Potem udałem się na wycieczkę krajoznawczą, która zaczęła się od zabicia jelenia (i upieczenia jego mięsa nad ogniskiem – jedząc surowiznę, można się zatruć), a skończyła na ucieczce przed parą agresywnych dzików. Te zagnały mnie gdzieś do lasu, gdzie niedługo później zamarzłem. Bogatszy o to doświadczenie rozpocząłem grę od nowa i powtórzyłem cały proces, tym razem biorąc ze sobą na wyprawę dużo drewna, by w razie czego móc rozpalić ognisko – nieumiejętnie zarządzający swoim dobytkiem rozbitek to martwy rozbitek. Podczas następnych kilkunastu minut kręciłem się po okolicy, zbierając surowce i ulepszając ekwipunek, po czym uzbrojony w zaostrzoną kość zabiłem wilka pilnującego jakiejś wieży... i demo się skończyło.

Czas z nim spędzony był raczej monotonny, ale w pełnej wersji z ciepłego namiotu wyciągnie nas i popchnie ku przygodzie wątek fabularny. Nas i naszych kompanów – czeka nas obiecujący multiplayer.

...a może biały kruk?

Rozpoczęta przy wraku liniowca rozgrywka przeciągnie ocalałych przez góry i lasy proceduralnie generowanej Alaski, gdzie czekać będą opuszczone budynki do przetrzebienia, pozostałości po obcych cywilizacjach do zbadania (!) i zmutowane stworzenia do zabicia. Wykonywanie zadań pobocznych pomoże nam zdobyć unikalny ekwipunek, ale będzie wiązać się z dużym ryzykiem. **Niedostatek jedzenia i rzadkich przedmiotów ma wymusić pomiędzy graczami interakcje, ale niekoniecznie tylko te pozytywne.** Będąc jedyną osobą z całej grupy posiadającą apteczkę, możemy sobie za nią słono policzyć, a będąc postawionym pod ścianą, możemy wypiąć się na towarzysza w potrzebie, uciec ze znalezionym łupem i pozostawić go wilkom na pożarcie. Ponoć nawet sami będziemy mogli zajadać się ludzkim mięsem.

Trafiając na innego gracza w DayZ, nigdy nie wiemy, czy podzieli się z nami epinefryną, czy skuje kajdankami i wepchnie zgniłego banana do gardła – i to właśnie element nieprzewidywalności w dużej mierze wpłynął na popularność tego tytułu. Twórcy z 8 Points mają w rękach sprawdzony pomysł i mam nadzieję, że wystarczy on, by zrekompensować niewyróżniającą się z tłumu indyków rozgrywkę. |CDA|

CIESZY

- **przetrwanie wymaga ciągłego dbania o wszystko**
- **obiecująca konwencja nieufności wobec innych graczy...**

NIEPOKOI

- **...która może okazać się jedyną interesującą cechą gry**

- PRODUCENT: STUNLOCK STUDIOS
- DATA WYDANIA: I KWARTAŁ 2017
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 86 ZŁ)
- OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
- WWW.BATTLERITE.COM
- GATUNEK: MOBA/BIJATYKA

JUŻ GRALIŚMY!

TYLKO ONLINE

BATTLERITE

Studiuje mechanikę: **enki**

Po tym, jak beta Dead Island: Epidemic nie wywołała powszechnego zachwytu u ludu grającego, Stunlock powraca do tego, co umie najlepiej – arenowych naparzanek dla graczy o giętkich i szybkich palcach. Tym razem naprawdę się uda!

Nie ma co owijać w bawełnę, **Battlerite to tak naprawdę Bloodline Champions 2. A nawet 1,5.** O wspieranym przez Funcom BC, które ukazało się pięć lat temu – w okresie napędzanego zaskakującym sukcesem LoL-a boomu na wszelkiego rodzaju Moby – dziś niewiele ludzi pamięta, bo też nie trafiło w swój czas. Arenowa „Mobijatyka" miała prostą rozgrywkę i proste zasady: 1) wykorzystaj swój refleks i precyzję, by w krótkich potyczkach zabić przeciwną drużynę, 2) nie przejmuj się farmieniem złota, biciem wież czy kupnem przedmiotów, 3) wskakuj w teamfight i baw się dobrze. Dziś Battlerite umiejętnie powtarza tę formułę, pożyczając sporo ze swojego poprzednika, dorzucając co nieco z Heroes of the Storm (questy dzienne) oraz Overwatcha (skrzynie z lootem) i wywalając wszystko, co zbyt skomplikowane lub niepotrzebne.

Po szkole na boisku

W Battlerite bijemy się w formacie 2v2 lub 3v3, do trzech zwycięstw. Do wyboru mamy 15(*) czempionów podzielonych na trzy role: wsparcie, atak dystansowy i walka wręcz. Niestety niemal wszyscy są brzydcy jak noc, co więcej, **spora część to po prostu kreatywne przeróbki tych z BC** (do kompletu z identycznymi ikonami umiejek). Estetyka z roku 2013 to zresztą jedna z pierwszych myśli, która przychodzi do głowy podczas obcowania z grą, ale warto to przecierpieć. Zarówno ogólny styl graficzny, jak i same postacie w miarę gry zaczęły mnie do siebie przekonywać i już prawie nie odbija mi się na widok klockowatego modelu Ivy czy kuriozalnego w niemal każdym aspekcie Bakko. Zresztą i tak ostatecznie chodzi o to, by było przejrzyście i by można było instynktownie wyczuć, co dany delikwent zrobi za pół, a co za dwie sekundy. Potwierdzam – tak właśnie jest.

Bohaterem poruszamy klawiszami WSAD, a do odpalania umiejętności służą klawisze myszy oraz spacja, Q, E, R i F, a także dwa z wymienionych wduszone z Shiftem. Uzupełnione są przez prosty mechanizm ładowania energii podstawowymi atakami, która pozwala albo odpalać silniejsze ich wersje, albo potężne ulty. W zasięgu palców mamy zatem kontrolę nad wszystkim, co czempion potrafi. Błyskawiczne odpalenie kontry negującej atak wroga (u większości postaci jest to Q) po uprzednim wystawieniu się bywa tu szalenie satysfakcjonujące. Zwłaszcza jeżeli w efekcie teleportuje naszego walczącego włócznią Shifu za plecy którejś z atakujących z daleka dziewoi.

Cho na solo

Sfera taktyczna Battlerite prezentuje się całkiem solidnie. Jednym z jej przejawów jest możliwość wzmocnienia którejś z trzech umiejętności przed rozpoczęciem każdej kolejnej potyczki w meczu (gramy do trzech zwycięstw). Aby z niej poprawnie korzystać (a zwłaszcza z wiedzy na temat ulepszeń sojuszników i wrogów), należy niemniej spędzić przy grze kilkadziesiąt godzin. Na poziomie, na którym gram obecnie, jest to po prostu dobre pole do eksperymentów. Cieszy mnie każdy mocniejszy skillshot, który „siądzie", i każdy wygrany pojedynek na ostatnich punktach życia. Najlepsze jest to, że – podobnie jak w Overwatchu – mecze trwają średnio 10 minut, więc zamiast frustrować porażki zachęcają do kolejnej próby. Aha, i jest też w pełni sprawny system powtórek! **Wczuwam się w tę grę podobnie jak w pierwszych miesiącach istnienia LoL-a** i to chyba najlepsza rekomendacja, jaką mogę dać. Warto śledzić Battlerite i czekać na free-to-playową premierę w przyszłym roku. |CDA|

Proste zasady nie przeszkadzają rozgrywce kryć w sobie niepospolitej głębi.

Pilnowanie odpowiedniej pozycji względem swojej i wrogiej drużyny to klucz do zwycięstwa.

(*) W dniu premiery, kiedy gra przejdzie na model free-to-play, będzie ich więcej i będzie trzeba ich odblokowywać, ale ci, którzy wykupią wczesny dostęp na Steamie, na zawsze będą mieli bezpłatny dostęp do wszystkich, także dodanych później.

CIESZY

- ⊞ wywołuje syndrom „jeszcze jednego meczu"
- ⊞ dynamiczna i satysfakcjonująca
- ⊞ wyłączony domyślnie czat

NIEPOKOI

- ⊟ takie sobie modele postaci i ich skórki
- ⊟ niewiele prawdziwie rewolucyjnych umiejętności
- ⊟ monotonna muzyka

Milczenie frustratów

Aby maksymalnie ograniczyć wpływ graczy, którzy nie radząc sobie z własnymi słabościami, odreagowują niepowodzenia na innych, w przypływie geniuszu twórcy postanowili uczynić czat gry opcjonalnym – domyślnie jest wyłączony. I to działa! Dawno tak przyjemnie mi się nie noobiło.

- PRODUCENT: LARIAN STUDIOS
- DATA WYDANIA: 2017
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 195 ZŁ)
- MULTI: CO-OP I RYWALIZACJA DO 4 OSÓB
- WWW.DIVINITY.GAME
- GATUNEK: RPG

JUŻ GRALIŚMY!

Znów chce władać magią: **Krigore**

Pierwsze Original Sin uważam za wyśmienitego rolpleja i jedną z najlepszych gier do co-opa. To wysoko zawieszona poprzeczka. Po kilkunastu godzinach spędzonych z wczesnym dostępem „dwójki" sądzę jednak, że twórcom uda się utrzymać poziom – a najprawdopodobniej będzie lepiej.

Tutaj jest wszystko tak, jak lubię i pamiętam z najlepszych rolplejów – to jest pierwsze wrażenie. Początek przypomina klasyczne wstępy do wielkich przygód, Gothiki, Baldury, gdzie budziłeś się w jakiejś ciemnej d... i szukałeś wyjścia z opłakanej sytuacji. A potem, po kilku godzinach gry, okazuje się, że jest nawet lepiej – **Original Sin II nie tylko dopracowuje to, co sprawdziło się wcześniej, ale też wprowadza trochę świeżości**.

Kundel w potrzasku

Przygodę zaczynamy niczym zbity pies – dosłownie, bo z obrożą na szyi i jako więzień. Od wydarzeń z „jedynki" upłynęły setki lat, a przyszłość ta jest niezbyt szczęśliwa dla władających magią: każdy taki osobnik jest łapany, transportowany w miejsce odosobnienia i zakuwany w obręcz tłumiącą jego wrodzone talenty. Jak nietrudno się domyślić, taki los nie ominął również postaci gracza, która trafia na wyspę-więzienie. Cel? Wydostać się z niej, a docelowo i gdzieś tam kilkadziesiąt godzin solidnego rolplejowania później – zmienić porządek rzeczy, zrzucić jarzmo niewoli i sprawić, by magia rozkwitła, a Zakon zszedł.

Rolplej pełną gębą – przemyślany, głęboki i po prostu piękny.

Dostępne postacie są zróżnicowane. Na samym początku możemy wybrać głównego bohatera spośród kilku predefiniowanych lub stworzyć własnego od zera. Potem, w miarę postępów, zapełniamy drużynę (maksymalnie cztery osoby) indywiduami niekiedy diametralnie różniącymi się od siebie. Fundamentem interakcji pomiędzy nimi i światem jest wprowadzony przez twórców system tagów. Tworząc postać czy też poznając przygotowaną przez autorów, zauważycie, że jej historia jest odzwierciedlana za pomocą słów kluczy – wygląda to dosłownie tak samo jak w przypadku dowolnej korzystającej z tego rozwiązania strony WWW. Każda postać ma przypisany pewien zbiór takich haseł i to one odpowiadają np. za to, że podczas zabawy pojawią się takie, a nie inne opcje dialogowe.

Rozmowy sprawiają w Original Sin II dużo frajdy. Co prawda na razie nie ma interakcji pomiędzy członkami drużyny, ale to, co już jest, wypada świetnie! Oczywiście kwestią gustu jest konwencja: zamiast gotowych odpowiedzi na liście dostajemy stwierdzenia typu „Powiedz, że jego stopy pachną niczym młody skunks o włos od śmierci", spośród których wybieramy wypowiedź. Gdy dana kwestia jest podyktowana specjalną cechą bohatera, jest otagowana na początku – wszystko odbywa się przejrzyście i bez zbędnych dłużyzn, choć oczywiście w wyczerpujący sposób. Bombową sprawą jest to, że każda z postaci, którą prowadzimy, może rozmawiać z danym interlokutorem niezależnie od innej, dialog może wyglądać w takim przypadku zupełnie inaczej, a **pogadać tu można z każdym. Dosłownie.** Nie ma postaci robiących anonimowy tłum – z początku się nie zorientowałem, że tak to wygląda, ale jak przyszło mi szukać skradzionej skrzyni z towarami, to ze zdumieniem odkryłem, że każda, literalnie każda napotkana po drodze postać jest interaktywna! Jasne, w wielu przypadkach nie są to rozbudowane listy dialogowe, ale i tak dostajemy wachlarz reakcji uzależnionych od tagów, a przez to wrażenie wsiąkania w świat jest niesamowite! No i nie da się na pierwszy rzut oka powiedzieć, kto jest istotny dla fabuły, a kto nie.

Żywioły i walka

Ponownie: jest klasycznie, walka opiera się na punktach akcji, trzeba więc liczyć i planować, a nie szaleńczo klikać i na odlew „walić z ruszczki". Zabawa jest tym bardziej satysfakcjonująca, że na jej przebieg wpływa tu naprawdę wiele czynników. Jeśli dla przykładu zdecydujecie się zejść w kazamaty więziennego obozu, to na pewno będziecie toczyć boje o platformę zawieszoną nad

W walce przewaga wysokości ma bardzo duże znaczenie.

Zoom może nie jest zbyt wygodny do grania, ale pokazuje ogrom szczegółów.

Ze zwierzakami wcale nie trzeba walczyć – odpowiednia umiejętność pozwala z nimi porozmawiać.

polem walki – nie tylko zapewnia korzystne modyfikatory wynikające z przewagi wysokości, ale też zwyczajnie daje osłonę przed wieloma atakami oraz utrudnia stosowanie uderzeń obszarowych. Te ostatnie – mam wrażenie – będą ponownie odgrywały sporą rolę. Choćby z racji mechaniki wzajemnie znoszących się żywiołów: za pomocą wody można zgasić ogień, za pomocą ognia spowodować zapłon gazów itd. – to wszystko znajduje odzwierciedlenie w walce, a twórcy w porównaniu do poprzedniej części jeszcze bardziej rozwinęli paletę zależności.

Trzeba pamiętać, by nie skupiać postaci w jednym miejscu, szukać osłon za przewężeniami, trzymać w pogotowiu kogoś, kto sprawnie zajmie wysunięte pozycje. Czasem by wygrać, wystarczy np. zatrzymać się przed drzwiami i czekać na szturm. Kiedy indziej – trzeba biec samemu. Co logiczne zresztą, sprawdza się tu stareńka zasada jeszcze z czasów tur w Heroes III – broni się ten, kto ma gorsze jednostki strzelające. Nawiasem mówiąc, wspomniane wyżej potyczki w kazamatach dostępne będą również jako tryb PvP, gdzie dwie czteroosobowe drużyny spotkają się w warunkach arenowych, by zobaczyć, kto na roplejach zjadł więcej punktów akcji.

Grzech kusi pięknem

Nie jest żadną niespodzianką, że **ponownie dostaniemy przebogatą wręcz grafologię**. Myszkowanie w poszukiwaniu użytecznych przedmiotów jest cudownie przyjemne. Przechodząc przez piwnice więzienia, celowo wyszedłem na górne piętra, właśnie po to, by dozbroić moich podopiecznych – mimo że wcale nie musiałem. Przedmioty można też tworzyć, łącząc dwa wybrane elementy (przydaje się księga przepisów), lub eksperymentować na własną rękę. Wedle zapowiedzi twórców w grze modyfikować będzie można również skille – ale tego nie udało mi się sprawdzić ze względu na niedostatki doświadczenia. W alfie miałem po prostu określone umiejętności i robiłem z nich użytek.

Włóczenie się bez celu uskuteczniałem też z innego powodu: ależ otoczenie jest tu szczegółowe i pełne niespodzianek! **Wśród klasycznych rolplejów to będzie chyba najładniejsza i najbardziej rozbudowana gra, jeśli chodzi o lokacje.** Niektóre miejsca zachwycają rozmachem: sporo tu komnat, ukrytych przejść, które łatwo przegapić. Niektóre ścieżki pokażą się po teście na spostrzegawczość, inne stoją otworem, ale trzeba np. zmienić pozycję kamery, by zorientować się w sytuacji.

Jeśli twórcy zachowają pokazany w pierwszej lokacji poziom, to Original Sin II będzie bez cienia wątpliwości ucztą nie tylko dla zmysłu strategicznego, ale i oka każdego miłośnika RPG. **O dziwo, za wrażeniami wizualnymi nie idą jakieś rozbuchane wymagania sprzętowe.** Bez najmniejszych kłopotów grałem na GTX 780 w rozdzielczości 4K i wydajność nie stanowiła problemu. Trochę gorzej z ogólnym dopracowaniem tytułu: stosunkowo często zdarzają się np. błędy w interfejsie, problemy z wychodzeniem z trybu walki, miejscami widać też tymczasowe zaślepki na niewstawione jeszcze elementy gry. Widać, że to bardzo wczesna wersja – ale z tym akurat twórcy się nie kryją, mówiąc wprost, że to ograniczona do kilkunastu godzin zabawy wersja alfa. Jestem jednak dobrej myśli. To był dopiero początek przygody, ale te kilkanaście godzin biegania po wyspie-więzieniu pozostawiło za sobą odczucia jak najbardziej pozytywne. Na premierę czekam z niecierpliwością – niczym mag na regenerację many. **|CDA|**

CIESZY

- ⊞ system tagów
- ⊞ rozmach interakcji
- ⊞ cholernie rozbudowane, interaktywne otoczenia
- ⊞ niesamowicie głęboka walka
- ⊞ jak to wygląda!
- ⊞ bardzo dobra wydajność

NIEPOKOI

- ⊟ to wciąż bardzo wczesna wersja z niedziałającymi opcjami i wieloma niedoróbkami

Nowe rasy i talenty

Wraz z drugą częścią gry twórcy wprowadzają na scenę nowe rasy. Gracze będą mogli więc poprowadzić człowieka, elfa, krasnoluda, jaszczura i nieumarłego. Każda z ras ma dodatkowo oferować właściwą jej cechę oraz charakterystyczny talent. Elfy, dla przykładu, będą mogły uzyskiwać dostęp do wspomnień innych istot... jedząc ich mięso. Ciekawe, swoją drogą, jaki mają stosunek do steków.

- PRODUCENT: **DONKEY CREW**
- DATA WYDANIA: **PODOBNO 2017**
- JAK ZAGRAĆ: **WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 110 ZŁ)**
- MULTI: **DO 200 OSÓB**
- WWW.OFKINGSANDMEN.NET

- GATUNEK: **AKCJA**

JUŻ GRALIŚMY!

Of Kings and Men

Wyścig szczurów – edycja średniowieczna.

Średniowiecznym snajperem bywał: **Ninho**

Chcieliście kiedyś poczuć się jak prawdziwi rycerze? Of Kings And Men to realistyczny symulator średniowiecznego pola bitwy, na którym naraz może walczyć do 200 osób. To już sporo, a założenia są jeszcze ambitniejsze.

Gra o kilka tronów

Epic to tryb, który ma jeszcze bardziej zbliżyć OKAM do Mount & Blade i wprowadzić strategiczną mapę świata niczym w planszówce oraz cztery królestwa walczące ze sobą o wpływy. Podbijanie wrogich terenów będzie odbywało się, jakżeby inaczej, na polach bitwy.

W 2012 roku modderom Mount & Blade, grupie Donkey Crew, zamarzyła się własna gra. Skupiona na walce online – zarówno pojedynkach, jak i ogromnych bitwach, w których brałoby udział kilkaset osób. OKAM to tytuł jawnie inspirowany M&B, ale już podstawowe mechanizmy rozgrywki różnią się od tych stworzonych przez TaleWorld. Przede wszystkim **do walki wykorzystujemy właściwie tylko lewy przycisk myszy**. Gdy go przytrzymamy, blokujemy, ruchami gryzonia obieramy również odpowiedni kąt ataku, który następuje po puszczeniu LPM.

System walki jest prosty i skuteczny, może jednak sprawiać problemy graczom, dla których jest to pierwszy tytuł tego typu. Przeciętny użytkownik odruchowo atakuje kliknięciem LPM, co tutaj pozostawia go bez obrony, bo tylko przytrzymanie przycisku pozwala na skuteczne blokowanie ataków. Niestety samouczek, który ogranicza się do kilku machnięć mieczem, nie wykłada w tym aspekcie właściwie niczego.

Fortuna kołem się toczy – z respawnu do zamku, z zamku do respawnu.

Trzy na krzyż

W momencie oddawania tekstu do druku gotowe były trzy tryby – duel, skirmish i conquest. Pierwszy to instancja treningowa, w której toczy się pojedynki z innymi graczami. Na ekranie nie opisuje ich nic poza nickiem, więc nie wiesz, w co się pakujesz, gdy przyjmujesz wyzwanie.

Poza umiejętnościami klikającego **sporą rolę odgrywają również elementy RPG**. Kolejne levele dają punkty, które wydajemy na zwiększenie zadawanych obrażeń, maksymalnego HP, szybkości postaci i jej ataków. Używanie konkretnego oręża pozwala na odblokowywanie kolejnych, mocniejszych zabawek.

Brak instancji dla początkujących może zniechęcić. A szkoda, bo gdy już nauczymy się wojować, pojawiają się skirmish (deathmatch) i przede wszystkim conquest, czyli capture the flag. Dwie drużyny (w sumie do 200 osób) walczą o zdobycie flagi, której później jedni bronią, a drudzy próbują odebrać. Tutaj gra rozwija skrzydła, na kilku mapach mamy do czynienia z kwintesencją średniowiecznych potyczek. Rozgrywka zmienia się diametralnie, bo niejednokrotnie trzeba bronić się z kilku stron naraz. Dodatkowo w chaosie walki bardzo łatwo trafić sprzymierzeńca. Szczególnie jeśli jest się łucznikiem – gdy pomiędzy napięciem cięciwy, znalezieniem celu i strzałem ma się 3-4 sekundy, o błąd nietrudno.

Docelowo kluczowym trybem ma być epic, który obecnie jest w powijakach (więcej w ramce). Początkowo zadebiutować miał 1 września, jednak skończyło się na całkowitym niewypale. Epic fail – jak podsumowano nieudany start – spowodował potężny odpływ graczy, który trwa do teraz.

Czy warto?

Grze zdarza się zawiesić, wyrzucić z serwera. Brakuje nieco balansu w walce – zbyt potężne są bronie dwuręczne, którym niestraszna żadna tarcza, detekcja uderzeń też nie zawsze daje radę. Dźwiękowo i graficznie nie jest najgorzej, choć na screenach widzicie grę w wysokich detalach i rozdzielczości Full HD. Jednak uwierzcie mi – gdy wpadacie między czterdziestu chłopa i najzwyczajniej próbujecie przeżyć najdłużej, jak się da... no cóż, oprawa jest ostatnią rzeczą, na jaką zwraca się uwagę.

Problem w tym, że dla gry, której sensem są ogromne bitwy, brak wystarczającej liczby użytkowników może okazać się śmiertelny. W tym momencie trudno polecić wydanie ponad 100 złotych, by bawić się na pustawych serwerach. Warto jednak obserwować rozwój OKAM, bo **to tytuł już w obecnej formie bardzo grywalny, któremu wybacza się wiele**, a twórcy obiecują, że będzie jedynie lepiej. |CDA|

CIESZY

- ⊞ rozmach bitew
- ⊞ headshoty z łuku cieszą
- ⊞ prosty, skuteczny system walki
- ⊞ to przyjemna rąbanka...

NIEPOKOI

- ⊟ ...ale niewiele więcej
- ⊟ początkowa nieprzystępność
- ⊟ balans broni
- ⊟ drastyczny spadek aktywnych graczy

- PRODUCENT: **TARSIER STUDIOS**
- DATA WYDANIA: **WIOSNA 2017**
- JAK ZAGRAĆ: **RETROSPEKTYWNIE ODWIEDZIĆ GAMESCOM, PAX ALBO TGS**
- MULTI: **BRAK**
- WWW.LITTLE-NIGHTMARES.COM
- GATUNEK: **PLATFORMOWA/LOGICZNA**

JUŻ GRALIŚMY!

LITTLE NIGHTMARES

Zlizywał łzy z policzków kolegi: **Papkin**

Gamescom 2016. Redaktor Cross z niepokojem taksuje wzrokiem smartfonowy czasomierz. Pod jego modnym obuwiem formują się dwie kałuże. Pierwsza – z kropelek śliny skapujących z warg na myśl o nieprezentowanym wcześniej projekcie Namco Bandai. Druga – z łez spływających po rumianych policzkach z racji czterdziestominutowego opóźnienia pokazu.

Nieborak zapamiętał grę jako swój prywatny „mały koszmar", bo rozwaliła mu ona targową rozpiskę. W dodatku nie okazała się wcale (jak plotkowano w kuluarach) nowym Soul Caliburem, ale... logiczną platformówką twórców Little Big Planet (tyle że wersji na Vitę oraz assetów do „dużych" odsłon).

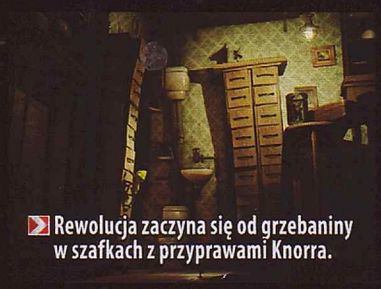
Nie żeby mógł narzekać. Gamescom był w tym roku wybitnie zachowawczy, stąd Little Nightmares odegrało w Kolonii rolę wyskakującej z tortu striptizerki. Tyle że była to raczej tańcząca burleskę Dita Von Teese, a nie napompowana botoksem i silikonem Jenna Jameson, słowem: piękność, ale taka, do której trzeba dorosnąć. Siłą targowej niespodzianki była właśnie jej estetyka, garściami czerpiąca z „Soku z żuka" czy „Gnijącej panny młodej", baśni posępnych, ale zarazem groteskowych.

Zjadł cytryn pół tuzina...

Ponad tonią wznosi się iglica. Gdy jednak dacie nura, dostrzeżecie, że to niewielka część masywnego industrialnego kompleksu zwanego Paszczą, gdzie z niewiadomych przyczyn uwięziono odzianą w przeciwdeszczową pelerynę Szóstkę. Pierwsze kroki ku wolności stawiamy w sypialni, gdzie można nieco pobawić się fizyką obiektów (przeciągając garnuszki, rzucając bucik czy odbijając piłkę), ewentualnie uskutecznić wspinaczkę po szafkach i półkach. Chwilę później trafiamy do kuchni, gdzie umykamy przed monstrualnych rozmiarów kucharzem i do szybów wentylacyjnych czy spiżarni, stwarzających sposobność do pogłówkowania nad zagadkami środowiskowymi.

Ale bądźmy wobec siebie uczciwi: LN raczej nie zaprosi nas na intelektualną biesiadę.

Sekretny składnik parówek Magdy G. właśnie włazi pod stół.



Rewolucja zaczyna się od grzebaniny w szafkach z przyprawami Knorra.

Jeśli już rozgrywka prezentowała łamigłówkę, to prostą, opartą bądź na przesuwankach przedmiotów, bądź skradaniu (obok rzeczonego kuchty przemknąłem na paluszkach, ukrywając się w szafkach i pod kuchenką). Nie przeczę, **zagwozdki podlano makabryczną estetyką** (stąd gdy potrzebowałem liny, zamiast kręcić konopne nici wrzuciłem do młynka mięsiwo, tworząc tym samym kiełbasiany powróz). Szóstka nie ma zresztą możliwości, by w istotny sposób wpłynąć na rzeczywistość. Skrada się, biega, skacze, chwyta przedmioty, ewentualnie zapala świeczkę czy wykonuje ślizg. Interakcje ze światem gry są symboliczne.

Smakosz

Paradoksalnie właśnie tu leży siła dziełka; gracz czuje się bowiem w jego surrealistycznych oparach zupełnie bezradny! Szóstka porusza się niezbornie, nie ma też żadnej możliwości obrony przed koszmarami. Może – jak chłopiec z Limbo – jedynie uciekać. Niepokój potęguje oprawa audiowizualna. Organki przygrywające naszym harcom w sypialni, ciężki tupot stóp kucharza, zabawa światłem i cieniem, powolne ruchy kamery, wywołujące wrażenie bycia śledzonym, głuche szczęknięcia industrialnej maszynerii. Poklask budzą także projekty postaci, zdających się pochodzić z jakiejś starej gry budowanej na podstawie technologii claymation (animacji poklatkowej wprawiającej w ruch świat z plasteliny).

Pierwotnie Little Nightmares miało nazywać się Hunger, bo też jego historia (opowiedziana, jak w stareńkim Another World, bez użycia choćby słowa!) ma traktować o chciwości i konsumpcjonizmie. Ale nowy tytuł lepiej nawet uwypukla charakter pierwszego, w pełni autorskiego dziełka Szwedów. **To koszmar, jaki śniliśmy, będąc dziećmi. Bilet do świata, w którym wszystko jest wielkie i straszne** i w którym nijak nie możemy zrozumieć rządzących rzeczywistością prawideł. Entuzjastom Unravela i Limbo zalecam mieć rzecz na oku. Jeśli tylko rozgrywka dorośnie do stylowości produkcji – Cross zapomni o przelanych w Kolonii płynach ustrojowych. |CDA|

CIESZY

- wysmakowana estetyka
- dobrze gra nieporadnością bohaterki

NIEPOKOI

- trudno ocenić, na ile okaże się prawdziwą grą, a na ile „doświadczeniem"

City of Metronome

Pierwszą w pełni autorską produkcją studia Tarsier miało być City of Metronome, woniejący steampunkiem indyk mający pozwolić na rozwiązywanie zagadek (i walkę!) za pomocą rejestrowanych przez bohatera dźwięków otoczenia. Tyle że Szwedzi odłożyli pomysł na półkę, bo nijak nie mogli wówczas znaleźć wydawcy.

JUŻ GRALIŚMY!

- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- DATA WYDANIA: 15 LISTOPADA 2016
- JAK ZAGRAĆ: ZHAKOWAĆ SIEDZIBĘ UBI TELEFONEM (W PRZYPADKU NOKII 3310 METODĄ „RĘKA-OKNO")
- MULTI: „NAWIEDZANIE" I CO-OP
- WWW.WATCHDOGS.COM
- GATUNEK: AKCJA

WATCH DOGS® 2

Bawi się bezkarnością wobec cywili: **enki**

Chicago zostało uratowane spod opresji wszechwiedzącego ctOS, ale walka z permanentną inwigilacją trwa w San Francisco. Mieście, w którym wersja 2.0 systemu zagląda ludziom tam, gdzie jeszcze nikt na taką skalę nie zaglądał. O tym, jak głęboko sięgają jego cyfrowe macki, przekonałem się w Paryżu podczas imprezy poświęconej singleplayerowej warstwie gry.

Piętnaście minut. Tyle czasu zajęło przydzielonemu mi developerowi wyjaśnienie, jakie jest obłożenie pada i jakie to wariactwa będę mógł wyczyniać jako Marcus w przygotowanej dla dziennikarzy wersji gry. Było tego sporo, bo choć fabularnie umieszczono akcję jakoś między trzecią a czwartą godziną kampanii, drzewko umiejętności bohatera było niemal wymaksowane. Do dyspozycji w ramach swobodnej eksploracji miałem w zasadzie cały obszar metropolii San Francisco, przy czym jeden rzut okiem na pełną mapę świata wystarczył, bym zafiufiał w szczerym zaskoczeniu. Obok samego miasta twórcom udało się upchnąć na niej (karłowate, bo karłowate) Marin za mostem Golden Gate na północy, „całą" Dolinę Krzemową na południu i jeszcze jakiś spłachetek lądu po drugiej stronie Bay Bridge. **Nie ma to wciąż startu do skali i różnorodności San Andreas z GTA V. Ale czuć progres!**

Ubisoft progresywny

Superfanem „jedynki" nie byłem. Ani wizji „inteligentnego" miasta, ani wiecznie garbiącego się bohatera w czapce, co to nawet głupi podnośnik musi obsłużyć telefonem, choć stoi pół metra od wielkiego jak pięść przełącznika. Kontekst fabularny „dwójki" mnie jednak ujął. To podkręcona turbosprężarką wizja internetu rzeczy, gdzie niemal każde domowe urządzenie elektroniczne pracuje w try-

Do ekipy dzieciaków z San Francisco dołączy znany i lubiany T-Bone! (Bez obaw, ja też ledwo pamiętałem go z „jedynki").

Marcus, niczym Neo, potrafi swym wzrokiem rozłożyć rzeczywistość na bity pierwsze.

Watch Dogs 2 – pejzaże, telefony, pedofile.

bie online. Nie tylko pracuje – zbiera dane o swoim użytkowniku i stale melduje się komuś, kto je opycha łasym na tego typu cyferki korporacjom. Na przykład ubezpieczalniom, które mając wgląd w dietę klienta, podwyższają składkę zdrowotną za spożywanie przez niego dużych ilości pizzy. Firmom, które stale wiedzą, gdzie jesteś, jakie masz nawyki, w kim się podkochujesz, co myślisz o szefie, ile zarabiasz i na co wydajesz swoje pieniądze. Z tego, co widziałem, wątek ten ma swoje odzwierciedlenie jedynie w sferze fabularnej. Głównym złym (a przynajmniej kreowanym na takiego) jest tutejszy szef handlującego statystykami Blume Corporation, niejaki Dušan Nemic. Wypisz, wymaluj gość od jogi z GTA V, tylko z brodą do kompletu z męskim kokiem.

Warstwa gameplayowa pozostaje głównie przy tym, co zapoczątkowała „jedynka" – hakowalnych komórkach przechodniów, pojazdach, sprzętach budowlanych i wszelkich innych przejawach techniki spotykanych na ulicach. Aż do absurdu. Wystarczy drobne skinienie palcem Marcusa na swym telefonie, by postawić dowolnego przechodnia w stan oskarżenia i napuścić na niego policyjną obławę (po co? nie wiem). Albo sprawić, by wybrana studzienka wybuchła fontanną brudnej wody (jaki geniusz projektował wodociągi w tym mieście i poumieszczał ładunki wybuchowe w pokrywach?). Albo sprawić, by odpoczywający w cieniu motocykl wyglądający na starego, dobrego, w pełni mechanicznego Harleya ruszył z kopyta w sobie tylko znanym kierunku. Ale jest w tym, przyznam, zabawa. Zdalne założenie „pułapki zbliżeniowej" na studzienkę podczas ucieczki automobilem to nieodmiennie satysfakcjonujący sposób na pozbycie się ogona.

Sprzęt z Bie-Dron-ki

Idąc z duchem czasu, **gadżeciarzowi Marcusowi dano w opiekę również dwa drony** – jeżdżącego „skoczka" i fruwający quadcopter. Pierwszy może podnosić przedmioty (jest wymagany do zgarnięcia wielu poukrywanych w ciasnych miejscach znajdziek), ale i podpinać się do gniazd, by móc np. otworzyć bohaterowi zablokowane drzwi. Drugi pozwala obejrzeć sobie spokojnie z góry teren przed przystąpieniem do akcji, zaznaczyć strażników, a nawet wyeliminować kilku z nich, wabiąc ich do wybuchających lub elektryzujących ustrojstw, które oczywiście rozsiane są po całym świecie. Aby łatwiej było je dojrzeć, Marcus może użyć swojego hakerskiego wzroku (taki jak asasyński, tyle że hakerski) podświetlającego ważne osoby i przedmioty. Przy umiejętnym korzystaniu z gadżetowego arsenału bohatera (wieńczy go thunder ball, czyli kula bilardowa na sznurku) **można ponoć przejść całą grę, nie zabijając nikogo**.

Ubi robi to, co umie najlepiej – zachowawczą rewolucję.

Ubisoft konserwatywny

Wykorzystując przykład Watch Dogs 2, mógłbym spokojnie obronić tezę i o tym, że Ubisoft należy chwalić za to, że eksperymentuje nawet w swoich najdroższych produkcjach, i o tym, że to korporacyjny beton, który boi się innowacji, a po każdym kroku do przodu robi dwa do tyłu. **Spędziłem przy grze dwie godziny i nie doznałem żadnego olśnienia** – widziałem tego typu (przepraszam za słownictwo) openworldowe sandboksy już dziesiątki razy. To kolejna „miejska" gra z rozgrywką odbitą od sztancy – łącznie z zaglądaniem do sklepów odzieżowych, by móc hipsterskiemu wyglądowi Marcusa nadać choć odrobinę dżentelmeńskiej elegancji. Tym razem twórcy już nawet nie próbują, wzorem pierwszego pokazu „jedynki", oszukiwać samych siebie, że gra będzie ładniejsza. Oglądałem ją na PS4 i wyglądała jak każda podobna gra na konsole obecnej generacji.

Chciałbym polubić jej obsadę. „Franciszkański" oddział DedSec to – w porównaniu do Aidena, Clary i Jordiego – dzieciaki. Być może scenariusz pogłębi ich charakterystyki do punktu, w którym wyskoczę z kapci, ale nie liczę na to. Nawet mimo eksponowanej w ogrywanym przeze mnie fragmencie roli Wrencha, czyli zamaskowanego fetyszysty elektroniki. Ale gdzie mu tam do tragikomizmu Trevora. Gdzie do agresywnej depresji Michaela. Szczyl i tyle.

Ubisoft filozoficzny

Ale dosyć o rozgrywce. Chętnie napisałbym o tym, jak dokładnie będzie wyglądało multi – z powrotem „nawiedzań" gier innych graczy i trybem współpracy, ale **o funkcjach sieciowych się na paryskim pokazie nie dyskutowało**. Wróćmy więc jeszcze na chwilę do teorii. Jest jedna rzecz (© Wiadomo Kto), która w Watch Dogs 2 wygląda potencjalnie bardzo ciekawie z punktu widzenia fabuły. Bo oto z jednej strony mamy złą korporację, która zbiera dane o obywatelach i sprzedaje je tym, którzy zapłacą więcej. Z drugiej strony, niby stojącej w opozycji, jest grupka idealistycznych haktywistów. Tyle że owa grupka w swej kwaterze głównej w piwnicy ma drukarkę 3D, która drukuje im karabiny maszynowe i snajperki. Główny bohater, podobnie jak Ci Źli, wie o mieszkańcach San Francisco wszystko, a co gorsza, robi z nimi, co chce – włączając w to okradanie ich (ci bogatsi przechodnie są oczywiście dodatkowo podświetleni), rozjeżdżanie, rozstrzeliwanie i rozrywanie ładunkami wybuchowymi. Tak naprawdę, zastanowiwszy się głębiej, dochodzę do wniosku, że więcej z całego tego DedSec szkód niż pożytku.

To motyw, który pojawia się w tego typu produkcjach stale i do którego jesteśmy przyzwyczajeni. Pytanie tylko, czy świadomi są tego scenarzyści i czy wykorzystają jakoś kreatywnie ów moralny dualizm (w „jedynce" zorientowałem się, że nie będzie to możliwe, w momencie, gdy okazało się, że Aiden jest opiekuńczym wujaszkiem), bo tło fabularne aż się o to prosi. A jako że za skrypt odpowiada tu Lucien Soulban, którego obecność na pokładzie ekip tworzących Far Cry 3, Far Cry 3: Blood Dragon i Far Cry 4 zdecydowanie się Ubisoftowi opłaciła, nadzieja we mnie nie ginie. |CDA|

CIESZY

- ciekawe tło fabularne i moralny dualizm rozgrywki
- mapa to więcej niż samo San Francisco
- drony wprowadzają warstwę taktyczną do starć

NIEPOKOI

- nie olśniewa niczym naprawdę nowym
- prawdopodobnie zapomnę o obsadzie szybciej niż imienia tego trzeciego z GTA V

Uber do potęgi

Podstawowym gadżetem Marcusa jest jego komórka, ale używa on jej nie tylko po to, by hakować. Gdy ją przybliżymy do twarzy, ukaże się nam lista apek służących za swego rodzaju centrum zarządzania postacią. To tu rozwijamy drzewko umiejętności (więcej energii do hakowania, masowe ogłupienie pojazdów itd.), a także wybieramy misje fabularne i poboczne. Jeden konkretny typ tych ostatnich kryje się pod ikonką sprytnie nazwaną Driver SF. To taka zabawa w kierowcę Ubera, tyle że na sterydach – musiałem podjąć klientkę (jutuberkę nagrywającą swoje kaskaderskie wyczyny) z danego miejsca, a potem tak długo wybijać auto z licznych skoczni w mieście, aż zbierze materiał na pięć gwiazdek.

- PRODUCENT: ARKANE STUDIOS
- DATA WYDANIA: 11 LISTOPADA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA BETĘ LUB PREMIERĘ
- MULTI: BRAK
- DISHONORED.BETHESDA.NET
- GATUNEK: SKRADANKA

JUŻ GRALIŚMY!

Chciał być zegarmistrzem, został budowlańcem. Pewnie dlatego brakuje mu piątej klepki.

DISHONORED 2

Skrada się: **Krigore**

Po tym, jak fani skradanek zostali osieroceni wskutek beznadziei ostatniego Thiefa, to na Dishonored spoczął ciężar kontynuowania cichociemnych tradycji w świecie steampunku. I coś mi się wydaje, że Corvo znów dopnie swego – tym bardziej że tym razem ma pomocnika.

I nie byle jakiego – Emily, jego córka, jest jedną z dwóch grywalnych postaci. Pannica pięknie wyrosła, Corvo zaś się postarzał, bo **od wydarzeń pokazywanych w pierwszej części minęło 15 lat**. Gracze będą mogli wcielić się w wybraną postać, decydując się już na początku gry i z tym wyborem pozostając do końca. Ja na szczęście miałem możliwość wskoczenia w buty obojga, a przechodziłem nie tak całkiem początkową, bo czwartą misję kampanii.

Tik-tak, tik-tak

Nakręcana posiadłość – tak najtrafniej dałoby się przetłumaczyć oryginalną nazwę miejscówki, przez którą przemykałem w cichobiegach, a potem i w fontannach krwi. Lokacja jest nieruchomością należącą do genialnego konstruktora, który jednak swój geniusz wykorzystuje, by tworzyć nie tylko osobliwe komnaty, ale i strzegących ich żołnierzy. Całość przypomina skrzyżowanie labiryntu z wnętrzem jakiejś maszyny. Za pociągnięciem dźwigni zmienia się tu geometria pomieszczeń, ściany stają się podłogami, pojawiają się wcześniej niedostępne przejścia, a w miejscu, gdzie kiedyś były drzwi, widać lity beton. Wcale się nie dziwię, że twórcy wybrali akurat tę część gry – architektura i rozwiązania przestrzenne robią tu niesamowite wrażenie. **To jeden z najciekawszych poziomów, jakie widziałem nie tylko w skradankach, ale i w grach w ogóle.**

Jeśli przeszliście już ostatniego Deus Eksa, to spacerując po tej mechanicznej posiadłości, przypomnicie sobie teatr w Pradze. Tutaj tak samo rozwiązano problem wyboru dróg – jest ich kilka, a każda kojarzy się z innym stylem gry. Cele są dwa: uratować więzionego towarzysza oraz zabić bądź unieszkodliwić jego ciemiężcę. By dokonać tego ostatniego, trzeba się dostać do laboratorium, co można zrobić na co najmniej trzy sposoby – tyle przynajmniej udało mi się odkryć. Przygotujcie się na bardzo satysfakcjonujące i nieliniowe błądzenie pomiędzy częściami komnat, podwójnymi ścianami, piętrami. Pierwszą godzinę zwyczajnie sobie spacerowałem, pociągałem za dźwignie i patrzyłem, co się dzieje, gdy to robię, a do nowych pomieszczeń często dostawałem się przypadkiem. Brawa!

Emilka i jej tata

Na pierwszy ogień poszła dziewucha. Panna potrafi się błyskawicznie przemieszczać, zamieniać w pełzający po podłodze cień i najwyraźniej studiowała fizykę kwantową, bo umie splątać ze sobą dwie ofiary równie skutecznie co naukowcy pod Genewą parę elektronów. Po co? Ano po to, by np. chwilę później jedną uszkodzić – połączenie między nimi sprawi, że drugą dosięgną dokładnie te same obrażenia. Cudna sprawa! Oczywiście są i inne talenty do odblokowania, jak choćby demoniczny sobowtór, nie miałem jednak okazji się nimi pobawić. Corvo z kolei to m.in. tradycyjny blink, czyli zniknięcie i pojawienie się w innym miejscu, ale i niemal całkowite zatrzymywanie biegu czasu oraz pchnięcie pozwalające ciskać przeciwnikami po ścianach. To niby niewiele – ale już na tym etapie gry poczułem jej wielką wszechstronność.

Ma wszystko, czego można oczekiwać po grze z najwyższej półki.

Mechaniczni strażnicy to interesujący i wzbogacający rozgrywkę koncept. Można ich wykorzystać na parę sposobów.

Na środku pokoju jedyna w swoim rodzaju maszyna, która robi „bzzzt!".

I love to sit there, smoking and sketching out new ideas.

Pewnie, można robić tu rzeź, i to taką, że inne shootery wyglądają w porównaniu do Dishonored 2 jak teatrzyk podczas balu przedszkolaka – ale można też inaczej. Z tego, co widziałem, **całą lokację dało się pokonać bez wzbudzania alarmu czy zabijania jakiegokolwiek wroga**. Było to jednak tym trudniejsze, że posiadłości strzegli mechaniczni przeciwnicy: androidy o aparycji, która przywodzi na myśl z jednej strony średniowiecznych lekarzy podczas epidemii dżumy, z drugiej – niektóre anioły z serii Evangelion. Takie wysokie, pokraczne, dziobate maszyny.

Również tych wrogów można podejść na parę sposobów. Jak przymierzycie, to da radę im zniszczyć dwoma strzałami łeb – wówczas wpadają w szał i masakrują wszystko dookoła. Można też je przeprogramować, ale do tego trzeba sporej zręczności, bo należy zanurkować pod wyposażonymi w kosy kończyny (pochwycenie przez nie to pewna śmierć) i dobrać się do skrzynki na biodrze. Furiaci mogą wdać się z nimi w walkę, próbując odstrzelić im np. ręce, ale można też przejść obok nich – dosłownie, bo oczy mają z przodu i z tyłu, martwe strefy są więc po lewej i po prawej. Pojedynki były satysfakcjonujące, niezależnie od tego, którą wersję starcia wybrałem. Najczęściej chyba jednak strzelałem z kuszy w głowę i patrzyłem, jak androidy rozdrapują pozostałych strażników.

Na GPU bez zmian

Wszystkie te gameplayowe i architektoniczne fajerwerki nie przesłonią jednak faktu, że gra nie zmieniła się pod względem graficznym. OK, skrzywdziłbym Dishonored 2 tak dosadną opinią, ale nowej jakości tu nie widać jakoś specjalnie. Pewnie, tekstury są bardziej szczegółowe, tła prezentują się zdecydowanie bardziej imponująco, wzrósł poziom dopracowania otoczenia (laboratorium!) – ale to wszystko docenią konsolowcy. Z pecetowej perspektywy gra przeszła jedynie odświeżenie: taki makijaż dla podstarzałej już nieco panny. Bardziej mnie jednak boli **karykaturalna wręcz pokraczność animacji walk pomiędzy innymi niż główny bohater aktorami**. Wspomniane roboty i ich przekabacenie na własną stronę to właśnie jedna z okazji, by zobaczyć tę szopkę na własne oczy. Pokraczne ciosy, problemy z wykrywaniem kolizji, przenikanie przez otoczenia, animacja jakby szyta przez pijanego weterynarza. Na razie słabo to wygląda.

Wszystko to nie wpływa jednak na fakt, że gra może okazać się czymś wielkim. Cholernie brakuje dobrych skradanek, a jedna premiera Deus Eksa raz na parę lat sytuacji nie zmienia – raz, że za mało, dwa, że inne klimaty. Dishonored 2 ma wszystko, czego można oczekiwać od gry z najwyższej półki: świetne lokacje, jeśli wolno wnioskować po tej jednej, ciekawej postaci, gameplayowe zróżnicowanie, oryginalny klimat i poczucie mocy. Proszę, naprawcie błędy i nie zepsujcie tego, a w okolicach premiery z radości będę się do redakcji skradać kanałami. |CDA|

CIESZY

- **o mamo, jaki ten level jest cudowny!**
- **zróżnicowany gameplay**
- **fajne postacie**
- **czuć tu oryginalny klimat „jedynki"**
- **odnoszę wrażenie, że skradanie się jest bardziej premiowane przez grę**

NIEPOKOI

- **fatalne animacje walk pomiędzy wrogami**
- **żadna rewolucyjna poprawa jakości grafiki raczej nie nadchodzi**

Szczegóły!

Ponownie opłaca się rozglądać i przekopywać przez porozrzucane tu i ówdzie papierzyska. Pozwala to uniknąć kłopotów lub zdobyć tak przydatną w świecie Dishonored wiedzę. Schematy zachowania androidów poznałem, bo zwróciłem uwagę na tablicę z ogłoszeniami stojącą przy wejściu do posiadłości. Wynalazca ostrzegał tam pozostałych, żywych wartowników, że ich mechaniczni pomagierzy mogą być w niektórych okolicznościach niebezpieczni. Tak samo można sobie pomóc, czytając o zasilaniu generatorów czy rozglądając się w jednym pokoju po sprzątnięciu strażnika. Pewnie, bez klucza można sobie poradzić, ale znalezienie go na kanapie również przyniesie satysfakcję.

- PRODUCENT: DEFIANT DEVELOPMENT
- DATA WYDANIA: I KWARTAŁ 2017
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: BRAK
- WWW.DEFIANTDEV.COM/HOF2.HTML
- GATUNEK: KARCIANKA/AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

HAND OF FATE 2

Odkurzyła karty, dokupiła kości: **9kier**

Diabelski krupier powrócił w nowym, pustynno-piaskowym wdzianku, z poparzoną twarzą i garścią nowych sztuczek. Do akcji wkracza bohaterka wyposażona w czerwony warkocz i w przeciwieństwie do poprzednika mierzy się ze znacznie ciekawszymi wyzwaniami.

Do zabawy wprowadzono nowe elementy losowe, np. złożone z kart koło fortuny.

Defiant Games dało mi zerknąć do wczesnej wersji Hand of Fate 2 z PAX West i choć trzy krótkie, związane z kartami tarota sekwencje dało się ukończyć w godzinę, wiem już, z czym mniej więcej będzie zmagała się rudowłosa. Tym razem celem misji nie będzie pacyfikowanie za pomocą ostrza i obucha kolejnych waletów, dam i asów, lecz wyzwania bardziej różnorodne. A to trzeba zdobyć wystarczającą ilość zdrowia, by ochronić się przed zabójcą, który – co wiadomo od początku – będzie próbował dopaść bohaterkę w jakimś ciemnym zaułku. A to należy zebrać odpowiednią grupę żołnierzy imperium. A to okryć się chwałą w taki sposób, by stać się godną dzierżenia legendarnej broni i pokonać otoczoną wojownikami szamankę.

Koniec z walką na waleta

Rozgrywka polega z grubsza na tym samym co wcześniej. **Gracz układa talię z wydarzeniami i uzbrojeniem, z którymi potem będzie miał do czynienia w trakcie misji**, a następnie stąpa po kartach rozłożonych na wielkim stole. Czekają na niego święte miejsca, skarby, magiczne stragany oraz ciemne zaułki. Na karcianej mapie strategicznej, podejmujesz decyzje na modłę paragrafówki. Czy będziesz ryzykował zdrowiem, by uratować rodzinę z pożaru? Czy zdecydujesz się ukraść podejrzanie niepilnowany skarb, czy ten strzeżony? Tego typu przygody, „pożerające" pożywienie i często rozstrzygane za pomocą hazardu, przetykane są trzecioosobową walką w czasie rzeczywistym, która podobnie jak w „jedynce" bazuje na QTE i próbuje naśladować mechanikę Batmana. Wygląda też na to, że twórcy zrezygnowali z nieudanych sekwencji z labiryntem.

To niejedyna zmiana na lepsze. **Bardziej zróżnicowane stały się nie tylko wyzwania, ale i elementy hazardowe, broń oraz oponenci.** To, czy uda ci się wykonać zadanie, często nadal rozstrzygane jest przez wybieranie karty w ciemno, ale mechanikę wzbogacono o koło fortuny i rzuty kostkami. W arsenale bohaterki występuje nieznana do tej pory broń dwuręczna, która wprawdzie nie pozwala na korzystanie z tarczy, ale zwykle jak ona umożliwia parowanie i kontrowanie ciosów przeciwnika. Same starcia – najgorzej zrealizowany aspekt „jedynki" – przeżyły znaczący lifting, przez co z poziomu „beznadziejne" awansowały do „wciąż słabe, ale akceptowalne, jeśli jesteś bardzo, bardzo tolerancyjny". Wrogowie nie wyglądają jak klony Khala Drogo i ich poszczególne typy walczą na różne sposoby, zrezygnowano ze spowalniających bohatera finisherów w trakcie potyczek, zostawiając je jedynie na koniec, poprawiono fizykę, a i sterowanie, choć niemal identyczne, wydaje się przyjemniejsze niż wcześniej. (To jednak może wynikać z tego, że grałam na padzie, bo też build uparcie nie chciał współpracować z myszą). Z tego powodu znacznie chętniej korzystałam z artefaktów – np. rogu, którym da się przywołać grad strzał – i specjalnych zdolności broni, dostępnych po naładowaniu paska udaną kombinacją. Tym razem przed misją wybierzesz jednak towarzysza, który będzie wspierał cię w trakcie potyczek i sekwencji hazardowych. W ogrywanej wersji mogłam zdecydować się na zasięgową magiczko-bardkę z zaklęciami leczącymi oraz możliwością przerzucania kostek albo wojownika z Północy, odrzucającego wrogów i pozwalającego kupić dodatkową kość.

Sól na zimę

Sequel popycha markę w dobrym kierunku, choć przyznaję, że po cichu liczyłam na jakąś rewolucję, zwłaszcza w temacie mechaniki starć. Tymczasem zmiany w walce zachodzą powoli i developerzy próbują budować na kiepskich fundamentach „jedynki", które powinni spalić do gołej ziemi i posypać solą. Martwi mnie też nieco to, że misje są naprawdę krótkie, choć z drugiej strony gdy przypomnę sobie frustrację, jaką nieraz odczuwałam, kiedy po przejściu przez całą ścieżkę zdrowia umierałam pod koniec mało ciekawej walki z bossem... Może to wcale nie jest taki zły pomysł? |CDA|

CIESZY

- **rozwinięcie ciekawej formuły**
- **poprawiona walka...**

NIEPOKOI

- **...wciąż nie zaspokoi oczekiwań fanów gier akcji**

Dark Souls of Fate

Ponoć w pierwotnej wersji starcia w „dwójce" miały przypominać te z Dark Souls, ale developerzy stwierdzili, że byłyby za bardzo oddalone od oryginalnej formuły. A szkoda, bo pozbawione napięcia, słabo zrealizowane potyczki pozostają zdecydowanie najsłabszym elementem serii.

Walka jest raczej nędzną podróbą systemu znanego z Batmana, ale i tak zrealizowano ją znacznie lepiej niż w „jedynce".

LG
Life's Good

Zgarnij nową FIFA17

Kup **UltraPanoramiczny monitor LG** i graj na boisku szerokim jak nigdy dotąd...

Szczegóły na: www.fechallenge.com/kodynagrody >

Do monitorów 29" dodajemy grę FIFA17 i 10 puszek Sprite.

29" → 10 × Sprite *

34" → 34 × Sprite *

Do monitorów 34" dodajemy grę FIFA17 i 34 puszki Sprite.

* Puszki dostępne w promocji mają pojemność 200ml

- PRODUCENT: PIXELATED MILK
- DATA WYDANIA: I KWARTAŁ 2017
- JAK ZAGRAĆ: WPROSIĆ SIĘ DO SIEDZIBY KLABATERA
- MULTI: BRAK
- WWW.REGALIAGAME.COM
- GATUNEK: JRPG

JUŻ GRALIŚMY!

REGALIA

Of Men and Monarchs

Wysługiwał się wołaczem: **Papkin**

CZYTELNIKU CDA!!!

Choć studio ma siedzibę w Warszawie, jego bohaterowie wcale nie wzbraniają się przed wyjściem na pole.

Ciekawostka: ponoć jeśli wytężysz wzrok, by odczytać poniższy fragment tekstu, możesz nabawić się krótkowzroczności.

Ależ wstęp! Apostrofa, odwołanie do tożsamości zbiorowej, w dodatku pacnąłem Caps Locka i pozwoliłem sobie na aż trzy wykrzykniki! Skoro już jednak mam waszą uwagę, przejdę od razu do sedna. Otóż bardzo bym chciał, byście zwrócili uwagę na polską Regalię, Final Fantasy Tactics z systemem linków rodem z Persony i humorystycznym storytellingiem znanym z serii Disgaea.

With A Little Help From My Friends

Tłumacząc z crossowego na nasze: **to taktyczny rolplej, w którym między turowymi walkami nawiązujemy złożone relacje towarzyskie.** To też tytuł, który nie traktuje siebie śmiertelnie poważnie, po pratchettowsku wyśmiewając gatunkowe sztampy. W prologu Kay, z zawodu książę, zostaje ściągnięty do rodzinnego zamku, by w związku z chorobą ojca przejąć władzę w królestwie. Sęk w tym, że absolutnie każda osoba z jego świty wydaje się do zadania bardziej kompetentna. W dodatku miast nosić się w purpurach i wyprawiać bibki z loszkami (na półmisku i na parkiecie) trzeba mu zażegnać kryzys ekonomiczny, odbudować kasztel, z którego ostała się jeno kamieni kupa, i zwiększyć populację opustoszałego gmachu. I wcale nie ma wiele czasu, bo jeśli w ciągu dwóch lat nie spłaci demonicznego poborcy podatkowego – rodowe dziedzictwo przepadnie.

Ekipa Pixelated Milk zawezwała do obsady prawdziwy tygiel osobowości. Radą służy nam zgryźliwy duch dziadka, w bitewnym walczyku pląsają ożywiona zbroja i Ayla z Chrono Triggera. Jest też ochroniarz księcia, do bólu pretensjonalny bubek, który nim gra nabrała do siebie dystansu, był ponoć jej głównym bohaterem. W toku przygody nawiążemy z nimi przyjaźnie (co przełoży się na rozwój ich zdolności), wysłuchamy, jak komentują bieżące wydarzenia, a w przypadku konfliktów opowiemy się po którejś ze stron. Zabawimy się też w dyplomatę, który lawiruje między oczekiwaniami growych frakcji: elfich wikingów, japońskich krasnoludów, surowego państwa kościelnego rządzonego przez tutejszych Krzyżaków oraz liberalnej magokracji. Polityka ma mieć znaczenie niebagatelne, bo od naszych wyborów będzie zależeć, które z grywalnych postaci zdecydują się podać Kayowi pomocną dłoń, a które położą na władcy zgoła inny organ.

Lelum polelum!

Nasza drużyna to jednak nie tylko komedianci, ale i bardzo pomysłowo zaprojektowani wojownicy. Książę pan jest ekspertem w temacie buffów i debuffów, jego czarująca (w obu tego słowa znaczeniach) siostra zastawia ogniowe pułapki, wspomniana ożywiona zbroja przemieszcza się po polu walki susami, ogłuszając niemilców. Każdy z wojaków ma, tak po mobowemu, pięć zdolności. Wszystkie wydają się przydatne i unikalne, podczas kilku walk, jakie dane mi było rozegrać, nie wypatrzyłem ani jednej zapchajdziury. Każdą umiejętność będziemy zresztą mogli rozwinąć, czyniąc z pistoletu Kaya shotguna bądź znacznie zwiększając jego zasięg. Jest kilka niespodzianek – np. brak medyków.

Starcia zyskują też dzięki losowo generowanym przeszkodom, przerywnikom (w formie gier tekstowych oraz dialogów z drużyną) i różnorakim warunkom zwycięstwa (niekiedy w walce chodzi o ubicie konkretnego wroga, innym razem o obronę punktu czy jego zdobycie). Również przeciwników i lokacje zaprojektowano pomysłowo – ranny zbir przyzywa na pole walki zastępstwo, a łotrzyk kradnie garść fantów i pryska. Na bagnach drużyna się zgubiła, stąd gracz nie mógł sobie wybrać pozycji startowej, na lodowcu demon przekształcił planszę w stale zmieniający się labirynt.

Jeśli miałbym wyrokować – **Regalia może złapać zadyszkę w bombardowaniu nas nowinkami, nie każdemu przypadnie też do gustu jej pstrokata estetyka.** Gówniarze z Pixelated Milk mają w sobie jednak wielką miłość do gatunku i wielką znajomość jego prawideł. A że takich gier na pecety wydaje się jak na lekarstwo – w zasadzie nie mają z kim przegrać. |CDA|

CIESZY

- bardzo pomysłowe postacie i skille
- udanie żeni taktyczne walki, rozbudowane interakcje i strategię
- parodystyczny sznyt

NIEPOKOI

- można się odbić od jej stylówy
- czy nie wytraci impetu?

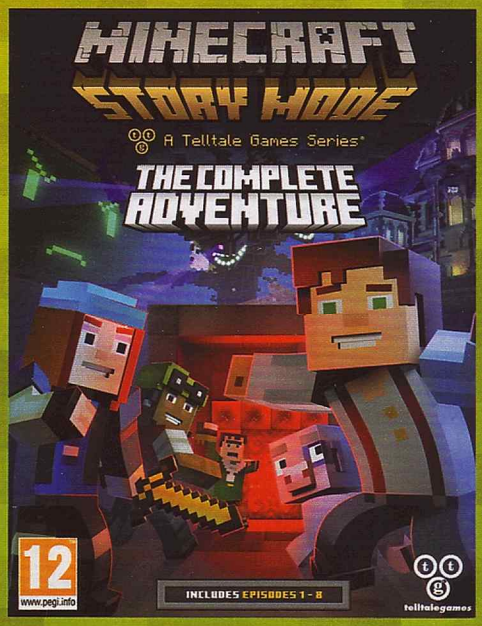
...a sprawa polska

Premiera Regalii będzie wielkim testem dla researcherów Klabatera, wydawniczej odnogi cdp.pl, która zdecydowała się zadebiutować w nowej roli VR-ową Alicją i właśnie Regalią. To zresztą całkiem bezpieczny wybór, bo nim jeszcze gra trafiła pod skrzydła młodego wydawcy, zdołała się ufundować na Kickstarterze, ergo: popyt jest.

ALSEN.PL

KOMPUTERY MULTIMEDIA **GAMING**
PROFESJONALNY **SERWIS**
KOMPUTERÓW I NOTEBOOKÓW

telltale games



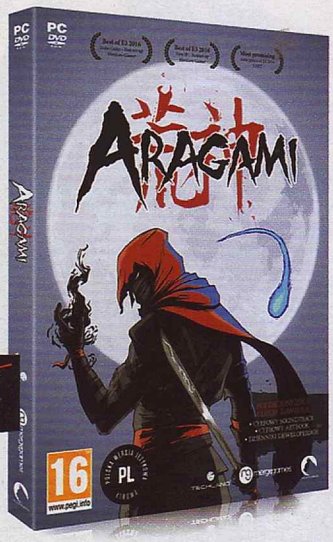
Minecraft
Story Mode
The Complete Adventure

W **PREMIEROWYCH** CENACH

~~99,90 zł~~ **79,90 zł** PC

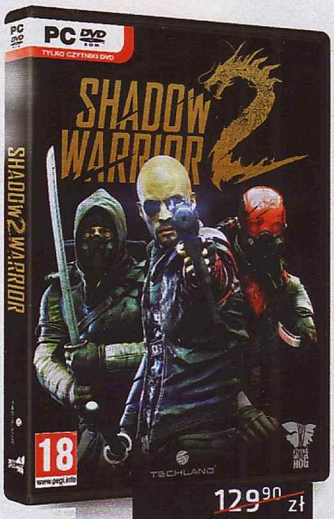
~~139,90 zł~~ **109,90 zł** X360 PS3 PS4 X1

TECHLAND



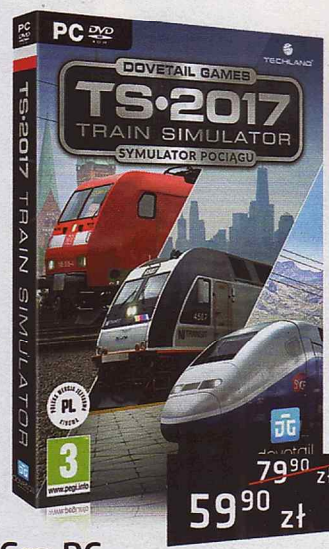
~~69,90 zł~~ **49,90 zł**

Gra PC
Aragami



~~129,90 zł~~ **99,90 zł**

Gra PC
Shadow Warrior 2



~~79,90 zł~~ **59,90 zł**

Gra PC
Train Simulator 2017

DOSTAWA ZA DARMO DO 400 SKLEPÓW

Ceny zawierają podatek VAT. Przedstawiona oferta cenowa ma charakter informacyjny, nie stanowi oferty handlowej w rozumieniu Art.66 par.1 Kodeksu Cywilnego. W przypadku zmiany kursu Euro i USD, cena może ulec zmianie.

www.alsen.pl/cdaction

PEGI 18

- PRODUCENT: DICE
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: 150 ZŁ (PC), 230 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 64 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8.1/10, CPU 4 X 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 660/AMD HD 7850
- GATUNEK: FPS

RECENZJA TRYBU MULTIPLAYER

BATTLEFIELD 1™

Z kajzerką za kajzera walczył: **Krigore**

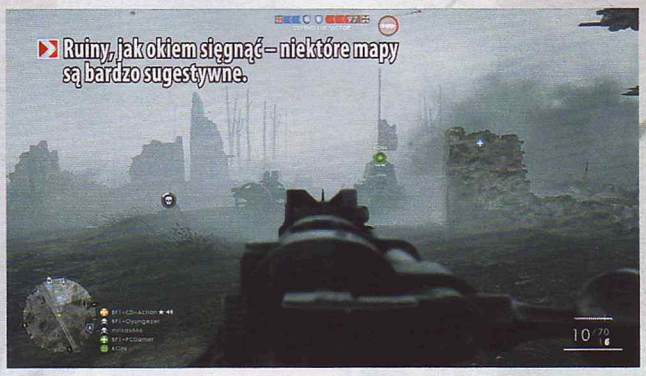
Od momentu zapowiedzi upatrywałem w Battlefieldzie 1 szansy na powiew świeżości. Liczyłem na to, że rzucę w kąt te wszystkie drony, lasery i zwyczajnie ruszę na Wielką Wojnę. Co tu dużo mówić – udało się. Najnowsze wcielenie Pola walki jest trochę inne. Kusi egzotyką, pokazuje nieznane. Równocześnie to ten sam, stary, dobry Battlefield.

Z I wojną światową żyłem za pan brat od dziecka. W końcu pochodzenie zobowiązuje – o twierdzy Przemyśl w moich rodzinnych stronach słuchało się zawsze. O trzykrotnym oblężeniu, o szaleńczych i pozbawionych sensu szturmach na gniazda karabinów maszynowych, po których to atakach na przedpolu zostawały tysiące trupów. W końcu o głodzie, który zmusił obrońców do przygotowywania posiłków z rzeczy niemal niejadalnych. Wielka Wojna, jak zwano konflikt w latach 1914-1918, przyniosła nam, Polakom, co prawda niepodległość, ale światu – rzeź na niespotykaną wcześniej skalę. A przy okazji – rozwój militarnych technologii. To wszystko zobaczymy w Battlefieldzie 1.

Te piekielne machiny

Grając we wszystkie poprzednie gry z serii, nigdy nie zastanawiałem się, co czuje piechociarz, który głupio wyskoczy przed czołg. Generalnie pewnie wie, że ma przekichane niczym skazaniec przymierzający krawat z liny konopnej. W żołnierzach na polach I wojny światowej widok stalowej bestii musiał budzić ciekawość mieszającą się z przerażeniem. To była zupełna nowość: plująca ogniem góra stali, z mozołem toczącą się po polu walki. Tak to mniej więcej wygląda i w Battlefieldzie 1 – niby wiadomo, że ma dwa działa, a do tego jeszcze stanowiska karabinów maszynowych, ale człowiek i tak stoi i się patrzy. A potem ginie.

Battlefield 1, **niezależnie od trybu gry, w którym bawicie się w sieci, przynosi sporo elementów, których w innych grach wojennych nie spotkacie** – bo albo się na wojnie nie sprawdziły, albo sprawdziły się aż nadto i szybko ewoluowały. Cały ten archaiczny sprzęt sprawia, że człowiek czuje się inaczej niż zwykle. Gra w wielu miejscach zmusza do weryfikowania przyzwyczajeń: by zastrzelić gagatka, który podchodzi pod



bok od tylnej strony czołgu Mark I, trzeba skierować w jego stronę cały czołg. Również same działa mają ograniczony kadłubem zasięg i wąskie pole ostrzału. Albo inny pojazd pancerny: podbiegasz od tyłu, by go zniszczyć, i z przerażeniem odkrywasz, że konstruktor przewidział w nim gniazdo karabinu maszynowego, który jest zawsze skierowany w stronę, z której pędzisz. I nie ma, że dawniej nie było – tutaj jest. I giniesz. Również pierwsze minuty za sterami samolotów bywają zaskakujące: człowiek dziwi się, że da się np. tak ciasno skręcać – dopiero po chwili przychodzi chwila olśnienia, że przecież latamy aeroplanami ze sklejki z prędkością rzędu 200 km/h i takie manewry są możliwe.

Równocześnie jednak to cały czas to samo: czy ktoś powiedział, że czołg z I wojny światowej nie może wspinać się stromym alpejskim zboczem? Nawet jak mówił, to głupoty – bo może, przynajmniej w Battlefieldzie 1. Może także przeczołgać się przez wertepy. Mało tego! Może dosłownie wyskakiwać w pełnym pędzie i opadać na gąsienice, wgniatając w rozpulchnione wodą okopy niczego niespodziewających się Niemców. **Ta gra nie jest symulatorem skoncentrowanym na realistycznym odtwarzaniu starć.** Zgrabnie pokazuje to, co było, przekładając jednak pierwszowojenną myśl techniczną na język serii: to starcia piechoty i maszyn. Odpowiednio zbalansowane, wyważone tak, by nie frustrować jednych i drugich. Mnie takie podejście odpowiada – w sieć wskoczyłem z rozpędu, ale ucząc się na błędach. Inna sprawa, że i tryby gry były znajome.

Cesarsko-królewski podbój

Klasyka sprawdza się bardzo dobrze: **ponownie dostajemy conquest i rush**. Ten pierwszy to walka o flagi na wielkim terenie, z użyciem wszelkich możliwych środków militarnych, w tym ciężkiego sprzętu. Słowem – klasyka. To samo zresztą można powiedzieć o drugim trybie, gdzie na zmianę niszczy się stacje telegraficzne ustawione w kolejnych liniach. To sól Battlefielda, w te tryby gra się najczęściej, dlatego więc najwyraźniej twórcy postanowili je... połączyć, dorzucając do tego parę rozwiązań z singla na dodatek – tak powstały operacje. O ile do

ZMIANA KLIMATU DOBRZE ZROBIŁA SERII.

Jest i mapa miejska – zróżnicowana, przecięta torami kolejowymi. Jedna z najlepszych w grze!

pozostałych, tradycyjnych trybów będziemy mieli dostęp przez wyszukiwarkę serwerów (znów są dedykowane, no jasne!), o tyle do operacji wbijać będziemy przez matchmaking i dobieranie graczy pod względem skilla i progresu. Przyczyna tego jest taka, że operacje wyglądają mniej więcej jak kolejne rozdziały kampanii single: to seria dwóch, trzech map, na których toczy się bój prowadzony z największym chyba rozmachem w historii serii.

Jak w przypadku rusha – jedna strona się broni, druga naciera. Miejscem walki jest jednak nie pewien wycinek mapy, ale cała jej powierzchnia podzielona na sektory, na których jest od jednego do trzech punktów spornych. Miejsca te można odbijać sobie nawzajem wielokrotnie, dopiero przejęcie przez wroga wszystkich jednocześnie (lub po prostu przejęcie, jeśli jest tylko jeden) sprawia, że broniący wycofują się do następnego sektora i walka toczy się dalej, już na nowym terenie. Atakujący mają określoną liczbę respawnów, jednak po ich wyczerpaniu gra się nie kończy – w odwodzie czekają za każdym razem dwa bataliony, czyli jakby dwa życia lub dwie kolejne szanse na zdobycie terenu. Mało tego! Po pierwszej nieudanej próbie mają do dyspozycji również posiłki w postaci jakiejś piekielnej i uzależnionej od lokacji machiny wojennej. Najczęściej jest to zeppelin, ale może być nią i pancerny pociąg lub drednot, czyli pierwszowojenny pancernik ostrzeliwujący z morza mapę. Wsparcie wprost przerażające siłą ognia – ale można je zniszczyć. **Operacje są bardzo ciekawą próbą rozwinięcia ogranego już multi w coś więcej.** Kształt kampanii przypomina bowiem nieco to, co widzieliśmy wiele lat temu w Enemy Territory, ale wszystko jest tu w battlefieldowej skali – mapy są wprost przepotężne, a 64 osoby na nich grające sprawiają wrażenie ogromnego konfliktu zbrojnego. Dopełnia je fakt, że zarówno widok strategiczny, jak i perspektywa piechociarza pokazują, jak wojna zmienia świat: zniszczenia powodowane ostrzałem artyleryjskim niekiedy znacząco wpływają na kolorystykę i geometrię lokacji.

Są i inne, mniejsze tryby gry. Dominacja to starcie piechoty o kontrolę nad flagami – im ich więcej, tym szybciej wpadają punkty konieczne do zwycięstwa. Jest również team deathmatch na klasycznych zasadach, znalazło się też miejsce na kolejną nowinkę, gdzie dwie drużyny tłuką się o... gołębie (pocztowe). Serio. Brzmi to może głupio, ale zabawa jest tak przednia, że byłem zaskoczony. Otóż dwa teamy próbują dotrzeć do losowo pojawiającej się na mapie »

POLONIZACJA

Muszę ponarzekać na polską wersję. Przerzuciłem się z angielskiej gdzieś w połowie mojej zabawy z BF1 i wrażenia są gorsze, emocje jakby mniejsze. Najsłabiej polska wersja wypada jednak w trybie z gołębiami, gdzie narrator ewidentnie nie nadąża za rozwojem akcji i bardzo często pojawiają się sceny, w których najzwyczajniej się myli, powtarzając w dodatku do znudzenia te same kwestie. Jest to tym bardziej upierdliwe, że częstokroć poprzez zbytnie oddalenie od centrum wydarzeń nie jesteśmy w stanie tego zweryfikować i zamiast odbijać ptaka krążymy dookoła, wybijając wroga i myśląc, że pomagamy swoim. Podejrzewam jednak, że to zostanie poprawione.

POMIMO ZMIAN TO CIĄGLE STARY, DOBRY BATTLEFIELD.

klatki z gołębiem. Gracz, który dobiegnie jako pierwszy, musi potem kluczyć z posłańcem pod pachą przez wystarczająco długi czas, by przygotować notatkę ze współrzędnymi artyleryjskimi, a następnie skrzydlatego przyjaciela wypuścić. To ostatnie należy zrobić siłą rzeczy na wolnym powietrzu, a wróg może ptaszynę zestrzelić. Gra się do trzech, a całość przypomina jakiegoś obłąkanego berka. Cholernie dynamiczna zabawa! I dobrze zbalansowana – trzeba się solidnie napocić, by ktoś wam przypadkiem ptaka nie odstrzelił.

Na sam koniec rzecz, która ucieszy fanów dziwnych rozwiązań. **W końcu będzie można dowolnie konfigurować zasady na serwerach dedykowanych** i np. sprawić, że w danym miejscu jedyną dozwoloną bronią będzie pistolet lub nóż – twórcy po prostu uwalniają konfigurację starć deathmatchowych w specjalnym trybie fog of war. To odpowiedź na te wszystkie serwery „knife only" i płacz wykopywanych z serwerów graczy, którzy zaczynali na nich strzelać. Teraz zasady będą bardziej przejrzyste. Cieszy!

Wojenny kwartet

Znów mamy czwórkę żołnierzy: assault, medic, support i sniper. Ponownie nastąpiły drobne przetasowania w tym, co każdy dźwiga i potrafi: broń automatyczna i shotguny to atrybuty tego pierwszego, medyk strzela głównie karabinami, support to taki ciężkozbrojny mechanik, a snajper to chyba obecnie najnudniejsza klasa – ale fani będą ponownie kampić z radością, a i pułapki da się rozstawiać. Każdy ma na wyposażeniu maskę gazową, która chroni przed gazem – choćby z granatów. Fajna sprawa, bo można ogrywać ludzi nową taktyką: zakładasz maskę, rzucasz granat i w czasie, gdy oni się motają z ochroną dróg oddechowych, wbiegasz i strzelasz. Dobrym pomysłem jest to, że maska na twarzy uniemożliwia dokładne celowanie – trzeba łupać z biodra.

Każda z klas ma do odblokowania w sumie 50-60 pukawek – dużo niby, ale część się powtarza, bo przecież w czasach I wojny światowej nie było uniwersalnych szyn na celowniki i egzemplarze różniące się przyrządami celowniczymi były tak naprawdę odmiennymi egzemplarzami broni. Źle jednak nie jest i ogólnie jestem zaskoczony zróżnicowaniem. Sporo tu dodatkowego, niecodziennego wyposażenia: snajperzy mają manekiny do ściągania ognia przeciwnika, dostajemy też granaty przeciwpancerne. Najlepsze są jednak zapalające – odnoszę wrażenie, że na razie są po prostu przegięte albo ludzie nie ogarniają, że bieganie w płomieniach źle robi na zdrowie. Już lepiej się położyć i przeczekać – takie zresztą instrukcje daje sama gra, widać tylko, że dziennikarze, z którymi grałem, nie czytali. Zabawki odblokowujemy w ramach osobnych leveli dla każdego wojaka – potem trzeba jednak je jeszcze wykupić za walutę zarabianą podczas awansów.

Nowinką jest specjalny rynsztunek, który można znaleźć na polu walki. To mocne wyposażenie specjalne w postaci np. miotacza ognia, dwóch sprzęgniętych ze sobą karabinów czy ciężkiego karabinu – za każdym razem z unikatową zbroją, która znacząco podnosi szanse na przeżycie. Paradując w tym, spokojnie poradzicie sobie z całymi plutonami wroga. Odnoszę wrażenie, że to odpowiednik herosów z Battlefronta. Nie powiem, daje radość, ale w tak szybkich trybach jak dominacja może rozwalić balans – dokładnie tak jak mi zdarzyło się rozwalić dziesięciu graczy z rzędu i w zasadzie samemu wygrać rundę. W dużych trybach to się jednak jakoś gubi i stanowi miłe urozmaicenie zabawy, a także kolejny element rywalizacji – ludzie mało nóg nie połamią, tak biegną do tych skrzyń.

Sterowiec to wsparcie w drugiej i trzeciej fali operacji.

Tu górki, tam miasteczka

Battlefield 1 jest piękny – grafiką jestem oczarowany. **Każda z lokacji ma swój klimat i wyróżnia się unikatowym wyglądem.** Najsłabiej wypada moim zdaniem alpejska mapa Monte Grappa – głównie ze względu na monotonne tekstury terenu. Niektóre miejscówki są jednak naprawdę wspaniałe. Ballroom Blitz kojarzy się z Austrią, to pałac wraz z okalającymi go ogrodami, Argonne Forest jest lasem z głębokimi wąwozami, przypomina lesistą mapę z Battlefronta, Amiens z kolei to rozprute wojną

A CO DLA FANÓW SINGLA?

Nie było mi dane przejść kampanii w całości. Ze względu na ograniczony czas, w jakim miałem dostęp do gry, widziałem jedynie prolog, zaliczyłem w całości pierwszy rozdział oraz większość drugiego. Jako że I wojna światowa była konfliktem, który rozgrywał się na wielu raczej nieprzenikających się płaszczyznach, to i trudno było tu umieścić jednego bohatera. Mamy ich zatem wielu. Na samotną zabawę składają się w Battlefieldzie 1 wstęp oraz pięć części, każda zaś rzuca nas w inny rejon świata ogarniętego zawieruchą.

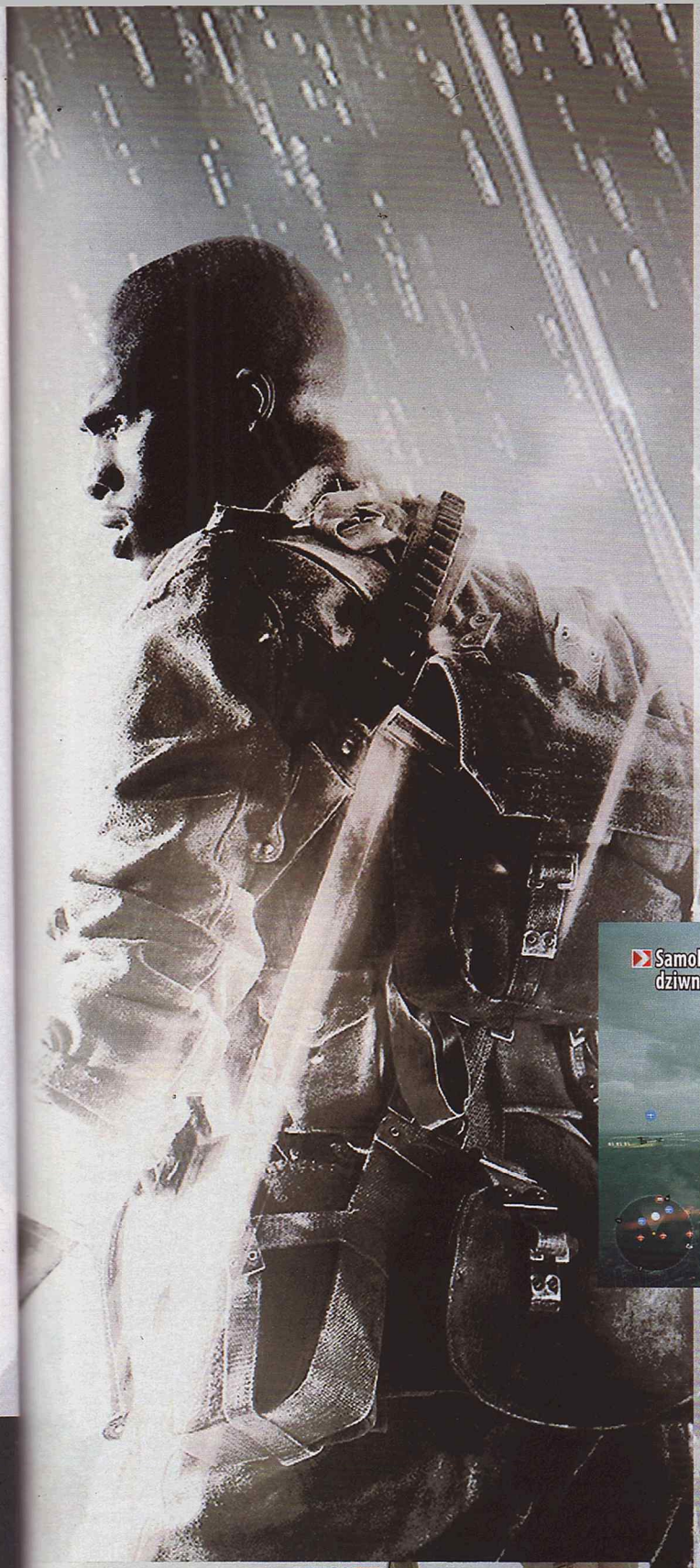
Prolog wzbudza emocje. To wojna z perspektywy piechociarza, który jest mięsem armatnim. Boi się, kryje za gruzami murów, po czym, gdy tylko amunicji nie starcza lub przewaga wroga jest zbyt ogromna – ginie. Tak po prostu. Bo jego życie nic nie znaczy. W sztabie i tak został spisany na straty. Jest to cholernie sugestywne: morza błota, morza ruin i wrogowie. Biegną, siedzisz za resztkami kościelnych murów i pociągasz za spust. W końcu ktoś inny też pociąga. Obraz spływa sepią. Nie ma różnicy – ktoś miał 22 lata, ktoś inny ponad 40. Umierają tak samo. Bez sensu. To robi wrażenie.

Pierwszy rozdział (czy też jak określa to gra: wojenna historia) to losy młodego kierowcy czołgu, który wraz z resztą załogi i prowadzoną przez siebie bestią rusza, by przełamać niemieckie linie oporu. Wbrew pozorom nie jest to misja kawaleryjska: sporo tu czyszczenia przedpola niekoniecznie zza dziesiątek milimetrów stali chroniącej ciało, gra zaś stawia przed graczem wyzwanie – czym byłem szczerze zaskoczony – rodem z serii Commandos.

Jeszcze mocniej skradankowe elementy widać w drugim rozdziale. Narracja tutaj zmienia się zupełnie. Tym razem areną starć są przestworza, a fabuła opowiada przygody amerykańskiego pilota. Ten szuler, drań i cwaniaczek walczy nie tylko w powietrzu, bo ówczesne samoloty nie były zbyt odporne na ostrzał, więc czasem, po przymusowym lądowaniu, trzeba się przedzierać przez okopy, by zza linii wroga wrócić do swoich. Ta misja pokazuje, że gdyby podkręcić czujność strażników, rozrysować im trasy, a graczowi dać możliwość przenoszenia zwłok, to Battlefield zmieniłby się w najprawdziwszą skradankę.

Nie zrozumcie mnie jednak źle: to w dalszym ciągu soczysty shooter. Ale to wszystko także wrażenia z góra jednej trzeciej gry na początkowych jej etapach – potem będą Włochy, Arabia i inne teatry Wielkiej Wojny. Do singla wrócimy więc na łamach CD-Action za miesiąc, a z oceną na razie się wstrzymuję, bo byłoby to po prostu nieuczciwe.

PS: Skoro o lotach mowa – przyjdzie nam latać nie tylko samolotem. Nie, nie chodzi o zeppeliny i balony. Tu użyjemy... gołębia. Serio. I ten pierzasty szczur nie jest w tym przypadku symbolem pokoju.



francuskie miasto, cudowna wręcz lokacja do miejskich potyczek – pewnie wejdzie do kanonu. Znajdzie się też coś dla fanów pustyni i klimatów Lawrence'a z Arabii. Tym, co łączy miejscówki, jest pogoda – pada deszcz, pojawia się gęsta mgła, zaczyna sypać piaskiem w oczy. Gdy występowały tego rodzaju zjawiska atmosferyczne, to patrzyłem na ekrany innych dziennikarzy – na każdym było to samo, jeśli więc faktycznie podczas bety były problemy, to zostały naprawione.

Podoba mi się również model zniszczeń. Jest intuicyjny i trochę wybija z przyzwyczajeń – np. takich, że w wielu grach niemożliwością jest, by dwupiętrowy budynek zawalił ci się na łeb. Tutaj może. Wiatraki, ściany zamków, domostwa, kamienice – to wszystko malowniczo się rozpada, czy to pod naporem pocisków, czy to czołgów. Jest w tym umiar, rzecz jasna – ale po paru chwilach nauczycie się rozpoznawać, co można zepsuć. Battlefield 1 kojarzy mi się pod tym względem bardziej z Bad Company 2 niż „trójką" lub „czwórką".

O dziwo – w całym tym wybuchająco-zawalającym się spektaklu nieczęsto zdarzały mi się glitche. Pewnie, czasem jakaś animacja się nie złożyła i np. żołnierz czyszczący sobie buta bagnetem przedziurawiał sobie piętę – poza jedną sytuacją na dwa dni bardzo intensywnej gry po sieci w siedzibie producenta błędów tego typu nie uświadczyłem. Ale już kolizje z pojazdami wymagają szlifów.

Samoloty są bardziej zwrotne – ale nic dziwnego, latają wolniej niż odrzutowce.

Zdarzyło mi się chociażby zostać rozjechanym przez czołg – tyle tylko, że... leżałem plackiem na dachu tego czołgu, bo sobie wymyśliłem, że nic mi tam nikt nie zrobi. I nie, na pewno nie byłem w zasięgu gąsienic. Wypadałoby też rzucić okiem na model wspinania się. Postacie są mobilne – potrafią się podciągać, by wejść wyżej, czasem jednak to nie działa, np. na skałach czy przeszkodach. Odnoszę wrażenie, że to rodzaj jakiejś martwej strefy: przeszkody są za wysokie, by normalnie przejść, a za niskie, by chwycił skrypt wdrapywania się. Koniec końców – to irytuje.

Efekty atmosferyczne potrafią drastycznie zmienić rozgrywkę. Nagła mgła praktycznie eliminuje snajperów.

Wielka Wojna, wielka gra?

Jestem bardzo zaskoczony: tym, że I wojna światowa się sprawdziła – choć gra z faktycznym zachowaniem np. pojazdów nie ma wiele wspólnego. Mile zdziwiłem się też tym, że wszystko działało, jak należy – choć wiemy, jak to z Battlefieldami bywało. Warto jednak w tym miejscu zaznaczyć, że w Battlefielda 1 grałem w siedzibie producenta, w Sztokholmie, a więc w środowisku kontrolowanym i sterylnym. Co będzie po premierze – zobaczymy. Ja tymczasem za multi wystawiam dziewiątkę. Na ocenę trybu single musicie poczekać do kolejnego numeru. **|CDA|**

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 9

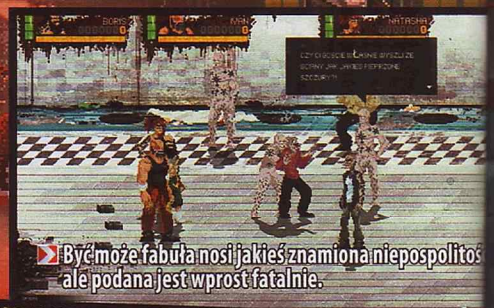
AUDIO 7

- + rozmach równie wielki jak wojna
- + świeże podejście, nareszcie coś nowego
- + fajnie przebalansowane klasy postaci
- + piękne, grywalne mapy
- + nowe tryby rozgrywki
- − polska wersja językowa jest odczuwalnie gorsza, a miejscami wręcz wprowadza w błąd
- − nieliczne bugi i glitche

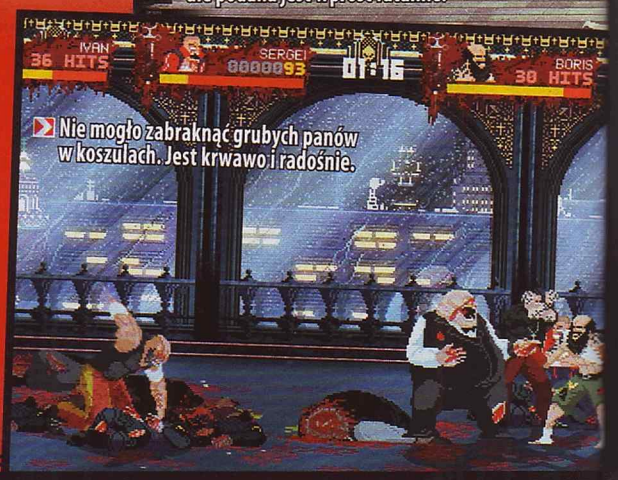
PEGI ?

- PRODUCENT: LE CARTEL
- DYSTRYBUTOR: NP HUMBLE STORE
- CENA: OK. 58 ZŁ (13,50 €, PC), BRAK (PS4)
- WERSJA PL: NAPISY, BEZ POLSKICH ZNAKÓW OPRÓCZ „Ł"
- MULTI: DO 4 GRACZY NA JEDNYM EKRANIE
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GF 9500 GT/AMD HD 6450
- GATUNEK: BEAT 'EM UP

MOTHER RUSSIA BLEEDS



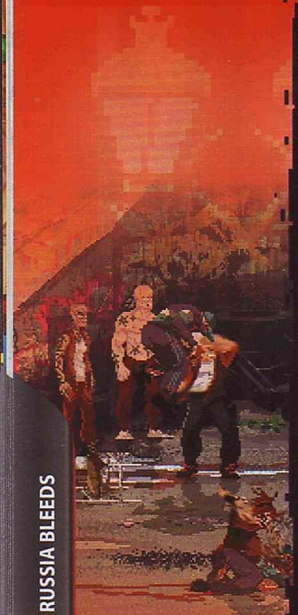
Być może fabuła nosi jakieś znamiona niepospolitos ale podana jest wprost fatalnie.



Nie mogło zabraknąć grubych panów w koszulach. Jest krwawo i radośnie.

W zopie maja polskie litery: **enki & 9kier**

enki: To głupia, prostacka, fabularnie ułomna, kuriozalnie zlokalizowana gierczyna. Podchodzić do niej samemu to jak bardzo powoli wstrzykiwać sobie w oko sok z cytryny. Dlatego do drugiego pada zaciągnąłem 9kier. I było całkiem znośnie!



9kier: O ile dobrze pamietam, to ja uwiesiłam ci sie na ramieniu, mowiac, ze potrzebuje kogos do co-opa, ale jesli tak stawiasz sprawę, to moge spojrzec smutnymi oczami i spytac: dlaczego, ach, dlaczego zmusiłes mnie do zmarnowania tych kilku godzin?

enki: Sytuacja może nie była idealna – spokojny wieczór, stream, dobre nastroje. Ale wyobraź sobie, jak przychodzisz pewnego dnia z pracy do domu, już od rana wszystko idzie źle, pada, zimno, dzieci w autobusie drą ryja itd. Po prostu masz ochotę coś rozwalić. I tu MRB sprawdza się wyśmienicie. **W małych dawkach, owszem**, ale nie ma to jak rozkwasić komuś piksel.

Nie ma to jak komuś rozkwasić piksel.

9kier: Tak, chwytasz w dłon fontanne, tfu, tfu, sedes, kawałek rzezby albo gazrurke i bijesz, az z twarzy konduktora, narkomana, skinheadki czy grubasa w rozowym garniaku zostaje jedynie krwawa miazga. Bierzesz takiego za fraki i rzucasz nim – blisko, jesli grasz rudowłosa Natasza, bardzo daleko, jesli wybrałes Iwana – przewracajac przy okazji stadko na drodze, a gdy juz lezy ogłuszony...

Wstrzyknięcie sobie „zielonego" umożliwia m.in. szybkie, brutalne egzekucje.

enki: Uściślijmy – **gra polega na tym, że idzie się w prawo i bije hordy nieprzyjaciół**. System walki, jeśli można to tak nazwać, jest prosty jak budowa sierpa i młotu. Masz uderzenia pięściami i nogami (przytrzymaj dłużej, to je „naładujesz"), a do tego chwyt, skok i możliwość podnoszenia i rażenia wszelkiego rodzaju śmiercionośnym śmieciem.

9kier: Sa tez wslizgi ratujace zycie, a takze wybrany narkotyk, ktory mozna aktywowac triggerami. Chwile przed ostatnim bossem okazalo sie tez, ze to, czego nauczyłam sie w prologu – zasysanie substancji z drgajacych ciał – dało sie stosowac przez cała gre, by zwiekszyc tym samym przezywalnosc *(tyle że gra nie przekazała tego odpowiednio jasno – dop. enki)*. Jednoczesnie Mother Russia Bleeds, zeby nie było, jednoznacznie daje do zrozumienia, ze dragi sa złe.

enki: Gdyby ktoś się zastanawiał, w jakim języku rozmawia 9kier, to jest to **język polonizacji MRB, w którym nie ma polskich liter (oprócz „ł", które za to zawsze jest wielkie)**. Nie ma także ani sensu, ani talentu w rozpisanym na osiem aktów scenariuszu, który „opowiada" o tym, jak to wspomniani Natasza i Iwan wraz z Siergiejem i Borysem podążają za wierchuszką Układu odpowiedzialnego za... A zresztą nieważne. Chodzi głównie o to, że bojowo zwiedzają naręcze kuriozalnych, przerysowanych miejscówek.

9kier: Sa wiec kluby BDSM-owe, prostytutki uciekajace z prywatnej willi, a takze walka z quasi-wampirem na tle olbrzymiego bijacego serca, ktore chluszcze slicznie animowana krwia. To zreszta jedna z paru bardziej interesujacych mechanicznie sekwencji. Wsrod innych, ktore nie polegaja na bezmyslnym rozkwaszaniu lic coraz liczniejszych przeciwnikow, sa chocby unikanie ostrzeliwania przez smigłowiec, walka na torach czy pilnowanie, by bohater przypominajacy Alfreda z Batmana nie uciekł po drabinie.

enki: Pamiętaj o niedźwiedziu w hełmie.

9kier: ...ktorego trzeba bic po grzbiecie metalowym dragiem? Probowałam to wyprzec! Podobnie jak to, ze Natasza okazuje pogarde, wylewajac sobie piwo na glowe i rzucajac puszka, a Borys bierze do reki własna kupe i ciska nia we wrogow.

enki: Wszystko to brzmi jak przednia zabawa, zwłaszcza że checkpointy (oprócz finałowej walki) rozlokowano hojnie, wobec czego **od gry nie odrzuca frustracja. Już prędzej nuda, która łapie głównie grających samotników** – nawet jeśli dokooptują sobie do współpracy boty.

9kier: Mimo to kampania i tak zjada na sniadanie tryb areny. Tam to dopiero mozna umrzec z nudow! A wejsc na nia trzeba – i co gorsza, przezyc dziesiec fal, co potrafi trwac kwadrans – jesli zalezy ci na tym, by moc potem w trybie fabularnym wyposazyc bohatera w inny niz podstawowy narkotyk.

enki: To, co Francuzom z Le Cartel **naprawdę się udało, to pikselowy styl graficzny** – postacie, tła, animacje i groteskowa brutalność. Domyślam się, że to prace nad właśnie tym aspektem gry (bo na pewno nie nad fabułą i dialogami) sprawiły, że premiera opóźniła się o półtora roku. Nie jest to jednak rzecz, dla której absolutnie trzeba ten tytuł dodać do swojej kolekcji. Zwłaszcza jeśli nie ma się kompana lub kompanki do wspólnego ryjobicia. |CDA|

MOTHER RUSSIA BLEEDS

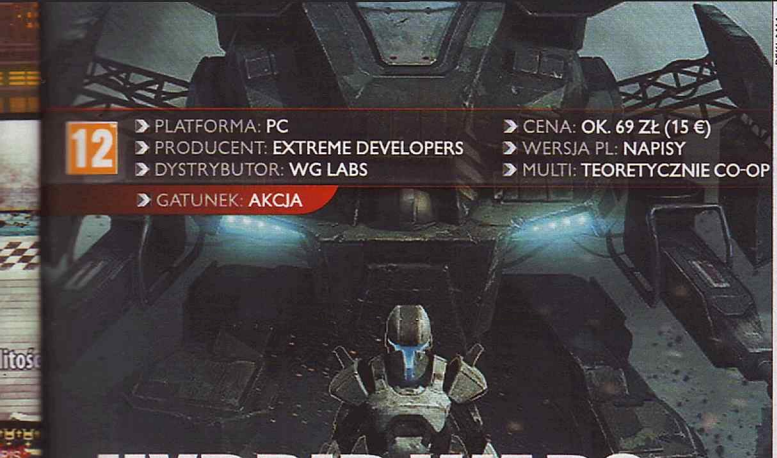
OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 6

- styl graficzny
- sedes obronno-zaczepny
- odstresowująca

- bardzo prosty system walki
- kampania ciekawa tylko w co-opie
- nudna arena
- słaba polonizacja



12

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: EXTREME DEVELOPERS
- DYSTRYBUTOR: WG LABS
- CENA: OK. 69 ZŁ (15 €)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: TEORETYCZNIE CO-OP
- GATUNEK: AKCJA

HYBRID WARS

Nie lubi jeść w warsie: **Monk**

Obstawiam, że jako gra mobilna Hybrid Wars mogłoby uchodzić za dość ładne, bezpretensjonalne strzelanie nadające się w sam raz do porannej jazdy tramwajem. Ale na dużym ekranie jawi się raczej jako bezpłciowy futurystyczny twin-stick shooter, któremu daleko do takiego Helldivers.

Charakteru brakuje już obu dostępnym na starcie bohaterom – mrukliwym żołdakom zatrudnianym przez korporację Practical Robotics, której szef pełni w grze funkcję narratora. Wypowiadane przez drżącogłosego CEO kwestie dotyczą losów wybranego przez gracza awatara i tego, co dzieje się na Ziemi zmienionej w poligon orany przez konkurujące ze sobą koncerny wojskowe, ale **naiwna historyjka nie trzyma się kupy** i czasem nijak ma się do tekstu briefingów poprzedzających misje.

Z kolei rozkazy z centrali szybko zapętlają się w cykl „ochroń pan bazę, sprowadź naszych ludzi i zezłomuj wrażą bossmachinę" z inaugurującą każdą operację paniczną szarżą do najbliższego mecha, czołgu lub śmigłowca bojowego. Wprawdzie obaj najmici potrafią też walczyć „nago", dysponują wtedy odrębnymi zdolnościami, lecz ich wątłe ciała nie tolerują sypiących się zewsząd rakiet. **Na dalszych poziomach gra chwilami przypomina niezamierzoną parodię GTA** – ostrzał robi się tak intensywny, że popsute wehikuły trzeba co rusz zmieniać, bacząc na zamontowane typy cekaemów, broni energetycznej czy wyrzutni rakiet. Gdy budynki rozsypują się trafione bombami, auta płoną, obok krzyżują się smugi pocisków, a zza rogu wyłazi banda robotów z miotaczami ognia, naprawdę można się spocić.

Niestety dwa dostępne w danej chwili narzędzia zagłady i nudne pasywne ulepszenia uzupełniane są tylko ładowanym „turboatakiem" w rodzaju nalotu dywanowego, a na otwartych – choć z niewidzialnymi ścianami – mapach tempo rozwałki potrafi szybko siąść. **Co gorsza, do powtarzania etapów zachęcają tylko acziki i wyższe poziomy trudności, bo najwyraźniej tuż po premierze co-op wziął i zdechł** – ani razu nie widziałem więcej niż jednego randoma szukającego kompanów. |CDA|

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ	6
WIDEO	8
AUDIO	6

- + im większy bajzel na ekranie, tym ładniej i weselej
- − w praktyce brak multi
- − mizerna proteza fabuły

REKLAMA

REPUBLIC OF GAMERS

Oficjalny monitor

ESL ONE

COLOGNE 2016

MONITOR DLA GRACZY ROG SWIFT PG248Q

BĄDŹ SZYBKI
BĄDŹ NIEZWYCIĘŻONY

Szybka rozgrywka

24 calowy monitor full HD dla graczy z ultra szybkim czasem reakcji 1ms, eliminującym rozmycie obrazu.

Płynna gra

Technologia NVIDIA G-SYNC™ zapewniająca płynną rozgrywkę.

NVIDIA G-SYNC

Technologia GamePlus

Klawisz szybkiego dostępu GamePlus oferuje szereg ulepszeń dla graczy.

Technologia GameVisual

Sześć gotowych trybów wyświetlania dopasowanych do różnych zastosowań.

Dostępny w:

X-KOM AlejaPC Proline

ASUS

MARKA NR 1
WŚRÓD MONITORÓW DLA GRACZY

REKLAMA

PEGI 16

- PRODUCENT: COMCEPT/ARMATURE
- DYSTRYBUTOR: MICROSOFT
- CENA: 140 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC, XBO
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 10 (64-BIT), CPU 2 X 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 660/AMD R7 370
- GATUNEK: AKCJA

Rdzeń grywalności odkrył: **gem**

Jeśli wierzyć zapowiedziom z dwóch ostatnich E3, ReCore miał stać się najważniejszą grą naszych czasów. Nie stał się, ale to wcale nie przeszkadza mu, o czym informuję z niekłamaną radością, bywać kawałem bardzo przyjemnej rozrywki.

ReCore

Wielkie oczekiwania wobec ReCore'a – zapowiadanego pierwotnie jako exclusive XBO, z czasem, w ramach programu Play Anywhere, wprowadzonego tylnymi drzwiami także na PC – wyjaśnić łatwo. Pomysłodawcą i producentem gry jest wszakże Keiji Inafune, ojciec Mega Mana, studio współtwórców zaś, Armature, składa się również z szefów jednej z najlepszych gier na Wii – Metroid Prime'a 3. Nic dziwnego więc, że w branży zdominowanej przez łatwowiernych Amerykanów, którzy kochają wszystko, co ma jakikolwiek związek z Nintendo (żyją wspomnieniami swoich NES-ów tak samo jak my C64 i Atari), zestawienie tych nazw wywoływało jedynie ekstatyczne skojarzenia. To właśnie oni też zdołali porwać w dziki tan resztę świata, nakręcając przedpremierowy hype na ReCore'a i w efekcie, jak to zwykle z przereklamowaniem bywa, robiąc mu ostatecznie krzywdę.

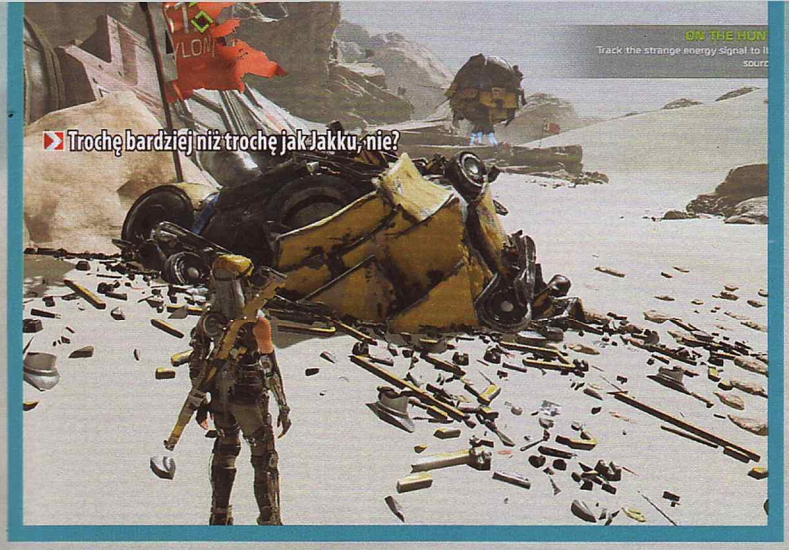
Gdyby nie niedoskonałości techniczne i nierówne tempo, ReCore byłby idealny.

ReCore albowiem, jakkolwiek rozgrywa się w świecie jakby żywcem z „Przebudzenia Mocy", a i bohaterka przypomina ciut bardziej niż ciut filmową Rey, przebudzeniem mocy nie jest. **Jest natomiast sprawnie zrealizowaną piaskownicą z ciekawą fabułą, solidną mechaniką i ujmującym charakterem.** To dzięki temu, że łączy w sobie w jedną spójną całość elementy strzelanek, platformówek i role-playing, dokładając do tego sympatycznych bohaterów i paskudnych wrogów, historię, którą chce się poznać, i nienadzwyczajną wprawdzie, ale wciąż niezłą oprawę. Sam Inafune mówi, że jego planem było stworzenie trójwymiarowego odpowiednika dwuwymiarowych klasyków, i trzeba przyznać, że w jakimś stopniu udało mu się to. Nie w tym sensie może, że będziemy wspominać ReCore'a za 20 lat, ale jego bezpretensjonalna grywalność, prostota, a zarazem precyzja rozgrywki rzeczywiście przypominają nieśmiertelne hity z 8-bitowców.

Witaj w Nowym Raju

ReCore rozgrywa się na planecie New Eden – stosownie dla piaskownicy pustynnej, którą ludzkość zamierzała przerobić na Nowy Raj. Terraforming się jednak – jak widać już na pierwszy rzut oka – nie udał i w gruncie rzeczy nie bardzo wiadomo, dlaczego się tak stało. Przeciągnęła się też nieoczekiwanie hibernacja naszej bohaterki – techniczki imieniem Joule – która miała nadzorować proces przekształcania pustyni w tropiki. I jakoś nie widać całej reszty resztek ludzkości, które przybyć miały na New Eden jej śladem. Są za to, i to w zdumiewających ilościach, roboty renegaty, starające się za wszelką cenę powstrzymać „przebudzoną". Ta z kolei wyrusza śladem tajemnicy, która początkowo będzie mocno liniowa, jednak po godzinie czy dwóch otworzy się, dając możliwość swobodniejszej eksploracji. Pojawi się nawet opcja szybkiej podróży, ułatwiająca typowe dla metroidvanii powracanie do lokacji odwiedzonych już wcześniej.

Naszej bohaterce towarzyszy Mack – psokształtny robot, czy jak chce gra, „corebot". Jego istotą jest rdzeń – angielski core – zawierający osobowość i źródło zasilania i jak się szybko okaże, wokół rdzeni kręci się spora część rozgrywki. Nie tylko dlatego, że większość bram przed otwarciem trzeba „włączyć", ale także przez to, że wyrwanie ich z przeciwników stanowi jedyny faktyczny finiszer w przypadku walk z bossami. Wiąże się z tym, warto dodać, sprytna minigra przypominająca nieco przeciąganie liny, a jeszcze bardziej mocowanie się z uciekającą megarybą przy wędkowaniu. Mechanika



Trochę bardziej niż trochę jak Jakku, nie?

Coreboty cztery

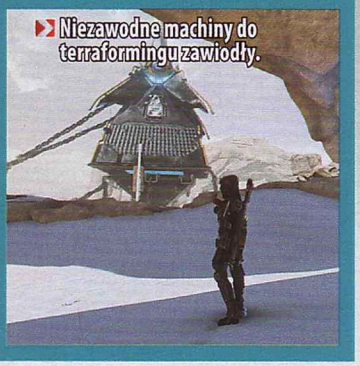
Pierwszym robocim, pardon – corebocim towarzyszem Joule jest psokształtny Mack (K-9) specjalizujący się w odnajdowaniu zakopanych skarbów. Szybko pojawi się jednak także pająkopodobny Seth (SP-DR) – nieśmiały, ale niezrównany w walce na dystans i przenoszeniu ciężarów. Ostatnim będzie małpoidalny Duncan (AP-3), zdolny tankować wręcz i rozbijać zablokowane przejścia. Naturalnie każdego z corebotów można w trakcie gry usprawniać przy użyciu planu i części.

jest prosta, ale precyzyjna: wroga trzeba zmiękczyć ostrzałem, następnie – kiedy pojawi się szansa udanej ekstrakcji – wstrzelić się w jego rdzeń i... siłować się z nim. Trudność polega na tym, by dopasować się do akcji przeciwnika, i kiedy łącząca was linka zmienia kolor na czerwony lub błyska na biało, należy nieco popuścić „żyłkę". Przy odrobinie wprawy – bułka z masłem.

Czerwonym w czerwone

Jest też drugi aspekt rozgrywki – „zestrojenie" z przeciwnikami – zwykle zbuntowanymi corebotami. Mówiąc najprościej, każdy z nich reprezentuje jeden z trzech kolorów – czerwony atak, niebieską obronę i żółte zdolności specjalne. Bossowie dla odmiany nie tylko mają swój kolor, ale potrafią zmieniać go w trakcie walki, tworząc swoiste jej fazy. W trakcie gry wreszcie automatyczna strzelba Joule zdobywa kolorowe przystawki i pozwala zmieniać kolor i charakter pocisków, zwiększając ich moc przeciw wrogom odpowiedniej barwy. Z czasem też zmiany w locie staną się nieodzowne – przeciwników będzie wielu i ich ataki, choć nieskoordynowane, stają się śmiertelnie groźne. Czerwoni są w stanie przykładowo uderzyć falą ognia, którą należy przeskoczyć, a jeśli nie udało się jej uniknąć – ślizgiem ugasić płomień. Z kolei niebieskie coreboty są w stanie ogłuszyć naszą bohaterkę i trzeba będzie wyrwać ją z marazmu, trzepiąc lewym grzybkiem. Łatwo się domyślić, że kumulacja efektów i ataków jest zabójcza.

W sukurs przychodzi niezwykła mobilność Joule. Jest nie tylko w stanie podwójnie skakać, ale również wykonywać turboślizg – i to nawet w powietrzu. Obydwa ruchy szybko okażą się nieocenione w unikaniu ataków przeciwników (część z walk z bossami to autentycznie coś jak jednoosobowe rajdy z World of Warcraft), ale także w pokonywaniu sekwencji platformowych. **Skakania po platformach jest zaś sporo, przy czym, i tu chylę czoło przed zespołami mistrza Inafune, jest ono ekstremalnie precyzyjne** i będąc pod ciężką presją, a nawet wpływem, nie miałem z nim większych problemów. Są zaś w grze również specjalne „instancje" w postaci skakania na czas, gdzie od wyniku zależy łup na końcu drogi. Warto też dodać, że istnieją „portale" resetujące ślizgi i skoki w powietrzu, więc możliwe jest także łączenie tych ruchów w łańcuchy i tym samym docieranie za jednym razem tam, gdzie normalnie wzrok nie sięga.


Niezawodne machiny do terraformingu zawiodły.

1000 rdzeni rozgrywki

Eksploracja jest zaś uzasadniona o tyle, że w co obskurniejszych zakamarkach czekają usprawnienia zdrowia czy skrzynie z łupem – zwykle częściami do własnych corebotów, ale także „energią" pozwalającą je usprawniać. Części są przy tym podzielone na kategorie – np. skracają czas reaktywacji zdolności specjalnej, więc można „zbudować" je tak, by jak najskuteczniej uzupełniały samą Joule. W trakcie gry zresztą rozwija się także ona sama – zbiera doświadczenie i automatycznie awansuje na kolejne poziomy. W jej przypadku jednak zwiększa się jedynie moc broni, a poziom postaci służy tylko jako wskaźnik relatywnej mocy – po to, by korzystając z otwartości świata, nie władować się niebacznie w rejon, gdzie znaleźć można jedynie ból i cierpienie. Także w formie bardzo, naprawdę bardzo długich czasów ładowania.

Sam świat jak na pustynię bywa zdumiewająco ładny. Otwarte przestrzenie nie są może jakoś przesadnie rozległe i sporo jest szklanych ścian, z drugiej strony jeśli zdaje ci się, że dasz radę gdzieś wskoczyć i tam zalec – na ogół tak właśnie jest. Ciekawiej, a na pewno barwniej jest też w podziemiach, których w niedoszłym Nowym Raju jest niemało. Stanowią one przy tym, co ciekawe, nie tylko lokacje misji fabularnych, ale także aren i wyścigów, w których wygrać można rzadki łup i łakocie – choćby cenne rdzenie pryzmatyczne. Ogólny poziom oprawy jest przy tym, nie da się ukryć, retro, ale wciąż na poziomie – podobać się mogą zwłaszcza animacje i dubbing (naprawdę polubiłem świergotanie Joule). Również płynność jest zazwyczaj wystarczająca, gorzej natomiast ze wspomnianymi już czasami ładowania kolejnych regionów, a także ich restartów, więc zalecam nie ginąć za często.

Nieważna pustynna powierzchnia, liczy się ładne wnętrze.

Walki są szybkie, ale taktyczne.

Czekamy na ReCore'a 2

Największy problem ReCore'a – prawdziwą barierę na drodze do statusu klasyka – stanowi **nierówne tempo rozgrywki**. Przez pierwszych parę godzin jest niemal idealnie – gra stopniowo odkrywa swe sekrety i stawiane przez nią wyzwania nie przeszkadzają wcale w cieszeniu się jej urokiem. Potem jednak niepotrzebnie robi się bardzo trudna, a „misje" istnieją tylko po to, by sztucznie wydłużyć coraz bardziej rozwodnioną fabułę. Dlatego też, choć nadal twierdzę, że warto się z grą zaznajomić, to naprawdę życzyłbym sobie, by przy okazji ReCore'a 2 studio Armature miało ciut większy budżet i dodatkowe pół roku na dopieszczenie swego dzieła. A teraz... teraz czekam na konkurencyjne Horizon Zero Dawn, które zdaje się dokładnie tym, czego mi trzeba. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 8

- \+ coreboty
- \+ Joule
- \+ precyzyjne platformówkowanie
- \+ szybka, ale taktyczna walka
- \+ intrygująca fabuła
- − nieporadność techniczna
- − nierówne tempo rozgrywki

PEGI 3

PRODUCENT: NAMCO BANDAI STUDIOS
DYSTRYBUTOR: M.IN. STEAM
CENA: OK. 55 ZŁ (PC), 54 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC, PS4
DEMO: PS4, XBO
PC: WIN 7/8/10, CPU CORE I5 2,8 GHZ, 6 GB RAM, GF GTX 550 2 GB/AMD HD 7870 2GB

GATUNEK: AKCJA

PAC-MAN™ CHAMPIONSHIP EDITION 2

Łyka piguły: **Hut**

W obecnej generacji gier wciąż brakuje odwagi. Gdy zapowiadano PS4 i XBO, liczyłem na to, że platformy te przyniosą doświadczenia prawdziwie nowe, a nie starą grywalność ubraną w nowe szaty czy – tfu, tfu, tfu przez lewe ramię – remastery i wersje HD. Cieszy więc, że twórcom kolejnego Pac-Mana nie brakowało jaj. Nie jestem tylko pewny, czy wykorzystali je we właściwy sposób.

Nie wiem, czy wiecie, ale Pac-Man to tytuł niezwykle popularny wśród projektantów gier. Prosta na pierwszy rzut oka produkcja ma wiele designerskich niuansów, które nie tylko początkujący developerzy często rozkładają na czynniki pierwsze, analizują, a potem dywagują na temat ich trafności, sensu czy potencjału. Oryginał – co też łatwo przegapić, dopóki nie zacznie się go analizować – to pierwowzór dla gier survival, w błyskotliwy sposób podchodzący do takich tematów jak zachowania AI, a przy tym z wielką swobodą żonglujący bazowymi zasadami rozgrywki (spójrzcie choćby, jak wszystko zmienia się w tych krótkich momentach, gdy Pac-Man połyka power pellet).

Pac-Man Championship to seria, która powstała, jak się zdaje, właśnie w trakcie takich designerskich warsztatów. W kolejnych odsłonach cyklu (Edition 2 to jego czwarta część) reguły pierwowzoru modyfikuje się, przekręca i wygina, tworząc zupełnie nowe gry, w których stały pozostaje jedynie główny pomysł: oto wzorowana na pizzy ruchoma paszcza ucieka przed duszkami, zjadając żółte kuleczki i kolorowe owoce, co jakiś czas trafiając na „pigułkę mocy", która pozwala jej przez krótki czas zapolować na zjawy.

Pac-Man do góry nogami

Pierwszy Pac-Man Championship oraz jego kontynuacja oznaczona dopiskiem „DX/DX+" umniejszały aspekt survivalowy, stawiając na rozgrywkę szybszą, w większym stopniu bazującą na refleksie, zachęcającą do prowokowania duszków, bo ryzyko to pozwalało wykręcić większy wynik. Wielu podstawowych zasad jednak nie tknięto, włącznie z tą najważniejszą – kontakt z duchem oznaczał pewną śmierć. Dopiero twórcy Edition 2 poszli na całość i pozwolili sobie na jeszcze większe zmiany, **tworząc zręcznościową wariację na temat Pac-Mana, w której na głowie postawiono niemal wszystko**.

Wciąż kierujemy żółtą paszczą, dalej zbieramy kuleczki, nadal wyczyszczenie planszy pozwala zaliczyć poziom, ale na tym podobieństwa do oryginału się kończą. A więc po kolei – zderzenie z duchem nie jest już śmiertelne, a przynajmniej nie od razu. Uderzona zjawa początkowo jedynie odbija Pac-Mana, dopiero kiedy szturchniemy ją kilka razy w krótkich odstępach czasu, puszczają jej nerwy, a wtedy na chwilę odskakuje w inny zakamarek poziomu, by stamtąd zacząć nas gonić – trwa to kilkanaście sekund i tylko wtedy kontakt z nią jest zabójczy. Kolejna zmiana w zasadach to tzw. bomb jump, pozwalający w każdym momencie skoczyć do punktu startowego planszy, co przydaje się wtedy, gdy wyczyścimy wszystkie kuleczki i chcemy szybko dostać się do pojawiającego się w niej owocka (którego zebranie zamyka zabawę na poziomie). Następna: kiedy gracz zjada power pellet, duszki tworzą pociągi jak w DX, ale tym razem nadgryźć je można tylko od głowy (uderzenie w bok czy w tył takiej gąsienicy zatrzymuje Pac-Mana). To zresztą najmniej udany pomysł twórców, bowiem chaotyczność ruchów węży (oraz ich długość) sprawiają, że gracz często nie ma szans zmieścić się ze zjadaniem ich w odpowiednio krótkim czasie, co szczególnie wkurza w trybie adventure, wyznaczającym wyśrubowane czasy na zaliczenie kolejnych poziomów.

Szybcy i wściekli

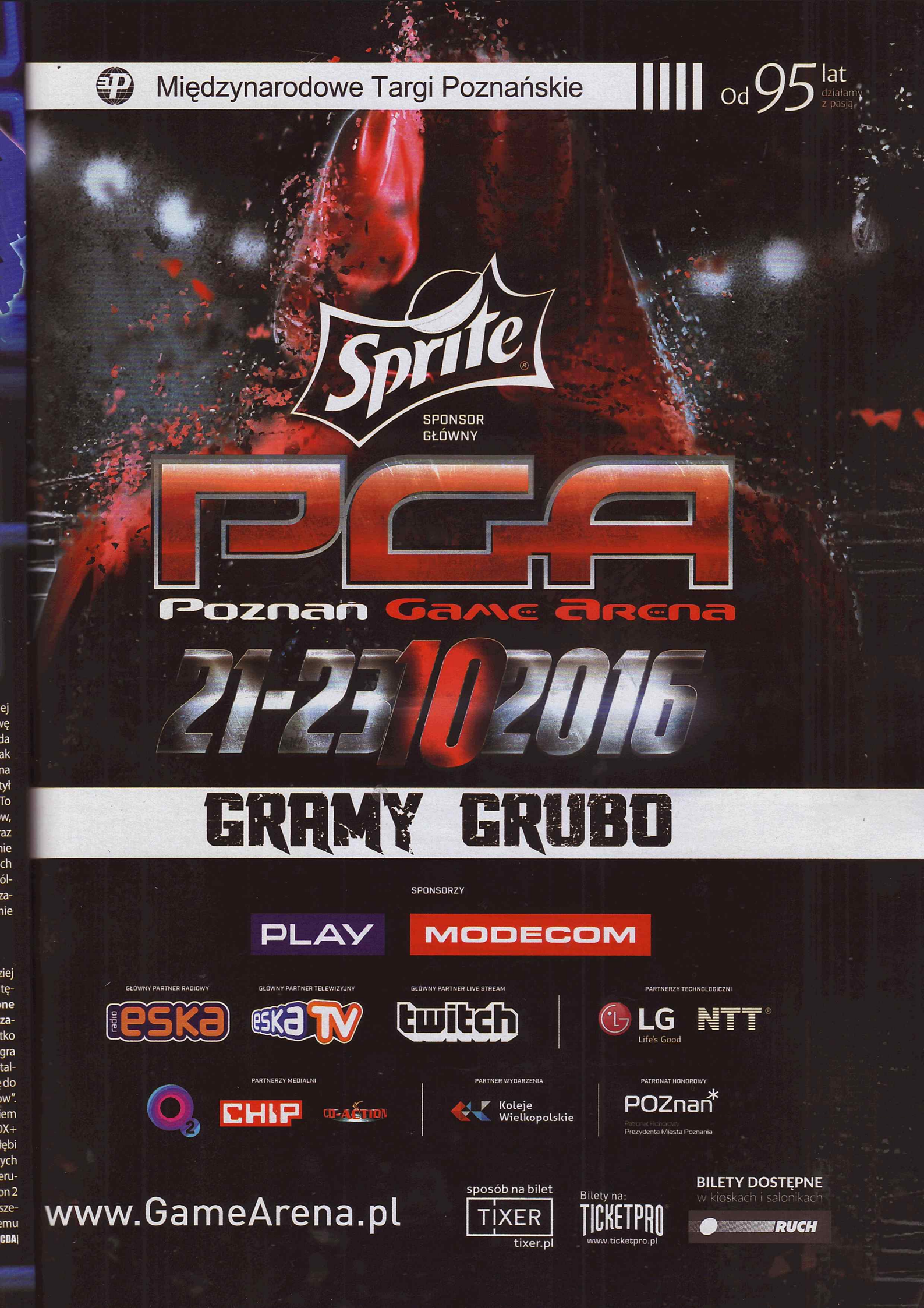
Szaleństwo? W rzeczy samej, tym bardziej że na ekranie błyskają wszystkie kolory tęczy, a **tempo rozgrywki jest podkręcone do maksimum, kilkakrotnie przewyższając to z oryginału**, pędząc bardziej wartko niż w poprzednich Championshipach – gra wymaga maksymalnego skupienia, totalnego wejścia w jej świat, każe zbliżać się do csíkszentmihályidowskiego stanu „flow". I tu leży największa wada gry, o ile bowiem wcześniejsze, naprawdę genialne DX+ kryło w sobie wystarczająco dużo głębi i wyzwania, by zaciekawić hardkorowych łowców high score'ów, jednocześnie oferując zabawę nawet casualom, o tyle Edition 2 to produkcja, której nie pokazałbym sześcioletniemu kuzynowi czy szukającemu rozrywki dziadkowi. |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

+ odwaga w modyfikacji zasad oryginalnego Pac-Mana
+ sporo plansz, dużo poziomów trudności – wielkie wyzwanie dla hardkorowców

– rozgrywka zbyt szybka dla dużej części graczy (nie tylko casuali)
– feeria barw i kształtów na ekranie przeszkadza w koncentracji


Międzynarodowe Targi Poznańskie
Od 95 lat
działamy z pasją
Sprite
SPONSOR GŁÓWNY
PGA
Poznań Game Arena
21-23.10.2016
GRAMY GRUBO
SPONSORZY
PLAY
MODECOM
GŁÓWNY PARTNER RADIOWY
radio eska
GŁÓWNY PARTNER TELEWIZYJNY
eska TV
GŁÓWNY PARTNER LIVE STREAM
twitch
PARTNERZY TECHNOLOGICZNI
LG Life's Good
NTT
PARTNERZY MEDIALNI
CHIP
CD-ACTION
PARTNER WYDARZENIA
Koleje Wielkopolskie
PATRONAT HONOROWY
POZnań
Patronat Honorowy Prezydenta Miasta Poznania
www.GameArena.pl
sposób na bilet
TIXER
tixer.pl
Bilety na:
TICKETPRO
www.ticketpro.pl
BILETY DOSTĘPNE
w kioskach i salonikach
RUCH

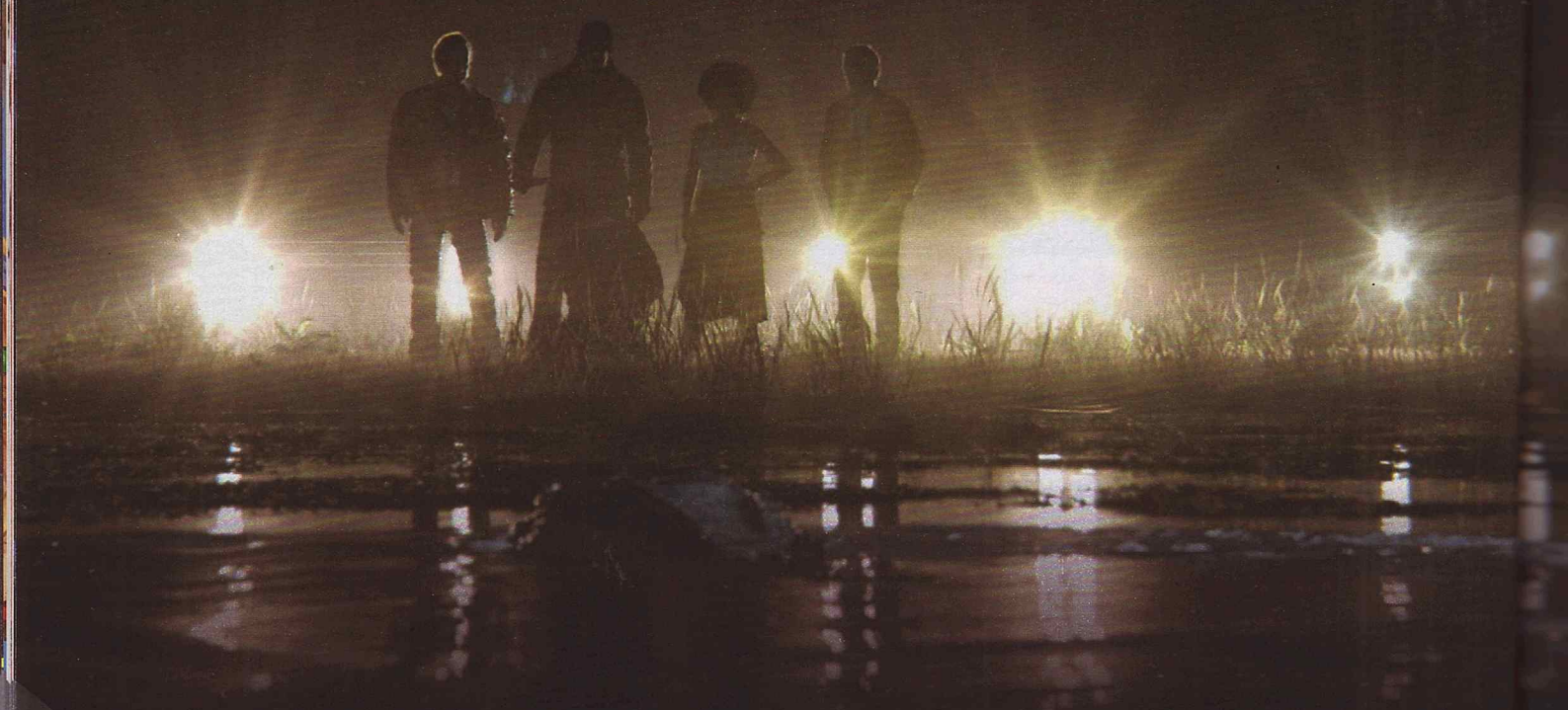
PEGI 18

PRODUCENT: HANGAR 13
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: OK. 159 ZŁ (PC), 225 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU 3,3 GHZ, 6 GB RAM, GF GTX 660/ATI HD 7870, 50 GB HDD

GATUNEK: AKCJA

MAFIA III



Nigdy więcej nie posłucha z własnej woli „Paint it Black": **Cross**

Trzecia część Mafii to naprawdę wyborny sandboks na jeden wieczór. Szkoda, że ktoś zdecydował się wydłużyć ją o zupełnie zbędne kilkanaście godzin.

„Pecetowe porty z konsol", odc. 621

Choć sami nie mieliśmy problemów z pecetową wersją gry na dwóch różnych konfiguracjach (wyjąwszy kiepskie sterowanie na klawiaturze i myszy oraz ograniczenie do 30 fps-ów, które z czasem zostało zdjęte), wielu graczy narzeka na glitche, słabą optymizację portu i nagłe wyłączanie się gry. Jeśli nie macie komputera o mocy godnej i7, przed zakupem sprawdźcie, czy łatki poprawiły ten stan rzeczy.

To już nie Mafia, którą pamiętacie. Zamiast bezczelnego remiksu „Ojca chrzestnego" i „Chłopców z ferajny" dostajemy tu opowieść o czarnym Punisherze, gdzie włoski gang, zamiast być tematem przewodnim, okazuje się jedynie celem okrutnej wendety. Melancholijna atmosfera i pieczołowicie konstruowane dramaty szybko schodzą na trzeci plan, a ich miejsce zastępuje niekończąca się seria efektownych zabójstw w otoczce szalonych lat 60. Nie znaczy to, że scenarzyści poddali się presji zrobienia czegoś bardziej typowego i mainstreamowego – **ukazanie struktur mafii z perspektywy czarnoskórego outsidera to oryginalne posunięcie**, a omijany zwykle przez gry szerokim łukiem temat rasizmu jest tu poruszany zręcznie, taktownie i bezkompromisowo. Mimo to warto ostrzec fanów, że trzecia część serii idzie w kierunku, którego mogliby się nie spodziewać – nawet jeśli pierwsze godziny na to nie wskazują.

Miłe takiego tam początki

Liniowy, niemal dwugodzinny prolog bardzo zręcznie wprowadza w świat gry. Główny bohater, Lincoln Clay, po powrocie z wojny w Wietnamie wraca do rodzinnego miasta, położonego nad mokradłami Nowego Bordeaux. Choć zamierza niebawem odjechać siną w dal, by w słońcu Kalifornii zapomnieć o horrorach walki z Viet Minh, kłopoty finansowe jego ojczyma Sammy'ego – szefa czarnego gangu – sprawiają, że Lincoln musi wmieszać się i w konflikt z Haitańczykami, i efektowny skok na bank. Gdy obie kwestie zostają rozwiązane i wydaje się, że wszystko jest już w jak najlepszym porządku, a ty przez pełne serca dialogi czujesz nić sympatii z całą obsadą, zaskakuje nas (oczywiście) tragedia. Sal Marcano, zachłanny przywódca miejscowej cosa nostry, morduje wszystkich najbliższych Lincolna. Główny bohater uchodzi z życiem tylko dzięki pomocy miejscowego księdza. Po rekonwalescencji wzywa zaś na pomoc przyjaciela z frontu i znakomitego agenta CIA, blondwłosego Johna Donovana, by ten pomógł mu wykonać jego prosty plan: dzięki wypracowanym w Wietnamie metodom wykończyć całą organizację przestępczą dona Marcano, zaczynając od najniżej postawionych oficerów, a kończąc na samym capo di tutti capi.

Dobra gra z otwartym światem, w której brakło iskry geniuszu.

Choć zakończenie tego wstępu można przewidzieć już po paru minutach, bawiłem się przy nim doskonale. Podczas zrobionego bardzo kinowo napadu na bank musiałem ostrzeliwać dziesiątki strażników wyskakujących ze znakomicie zrobionych zasłon dymnych, uciekać motorówką przez kanał pełen przeszkód i unikać policji w dzielnicy świętującej hucznie Mardi Gras – atak na siedzibę haitańskiego gangu z kolei zaskoczył mnie nie tylko dobrym tempem wdrażania gracza w kolejne mechanizmy, ale też projektem poziomu, którego nie powstydziłby się nawet liniowy cover shooter. Alternatywne ścieżki, prowizoryczne osłony

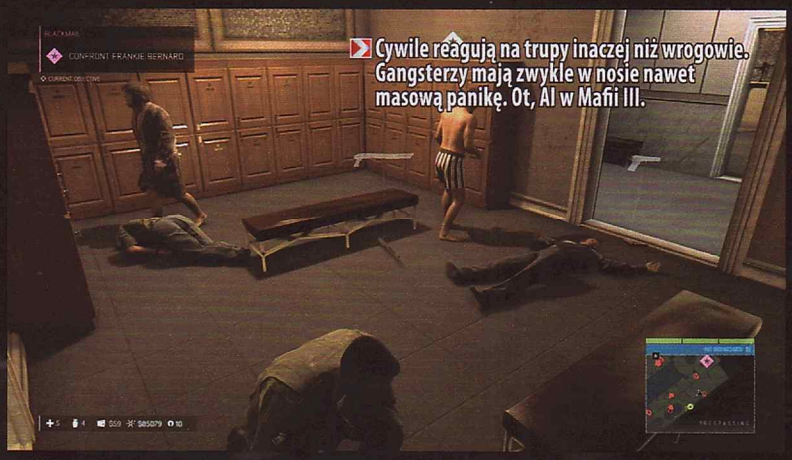
z drewna zmuszające do częstego przemieszczania się, rosnące w stosownym tempie siły wroga, wreszcie wielopiętrowość (dzięki której na koniec poziomu mamy podwójną frajdę z obrzucania ciągnącego z dołu motłochu koktajlami Mołotowa). Nie jest to oczywiście nic rewolucyjnego, ale w sandboksach rzadko można liczyć na tak porządny standard – tymczasem Mafia III pozytywnie zaskakuje. Cały prolog jest do tego pomieszany chronologicznie tak, by spokojniejsze momenty pojawiały się na zmianę z bardziej dynamicznymi. **Developerzy udowodnili, że stać ich na porządną kinową kampanię... po czym postanowili zrobić coś zupełnie z innej beczki.**

Cukier dobry, bo polski.

Nowy otwarty świat

Najczęstsza krytyka drugiej Mafii, jaką można było usłyszeć wśród recenzentów, brzmiała: „zbyt liniowa". Widać, że ludzie ze studia Hangar 13 wzięli sobie ten zarzut do serca, bo „trójka" po pierwszym akcie już nigdy nie narzucała mi tempa, dając w zamian totalną wolność. Po spotkaniu z Johnem Donovanem cała mapa świata zaczęła wypełniać się masą znaczników z opcjonalnymi zadaniami – zakładaniem podsłuchów na linie telefoniczne (czytaj: wieże z Assassin's Creed), śledzeniem samochodów, strzelaniem ludziom w łeb, przesłuchaniami, niszczeniem gangsterskich dóbr, kradzieżą pieniędzy et cetera. By dopaść każdego z caporegime rodziny Marcano, trzeba najpierw wyrządzić w jego dzielnicy stosownie wysokie szkody poprzez wykonanie większości takich opcjonalnych misji – dopiero wtedy łotr zostanie zmuszony wyściubić nos z niedostępnej kryjówki i będzie można go zgładzić. (Nierzadko w lokacji, w której już byliśmy, co owocuje irytującym backtrackingiem).

Przy pierwszym odbijanym dystrykcie daje to jeszcze całkiem sporą frajdę – poznajemy kolejne typy zadań, uczymy się do nich odpowiednio podchodzić, czuć w tym zew nowości. Potem wkraczamy dumnie do drugiej dzielnicy... i okazuje się, że robimy dokładnie te same zadania poboczne, tylko w nieco innych budynkach i z nieco innymi modelami NPC-ów. Budzi się wtedy obawa, która potwierdza się w trzecim i czwartym rewirze. Obojętne, czy niszczysz pojemniki pełne nielegalnej gorzałki, czy składziki narkotyków, czy skrzynie z propagandą Ku-Klux-Klanu, przez kolejną dobę rozgrywka wygląda identycznie. Zastrzel, rozwal, przesłuchaj, ukradnij w dokach. Zastrzel, rozwal, przesłuchaj, ukradnij w centrum. **Twórcy wypstrykali się z nowych pomysłów w pierwsze cztery godziny.**



Cywile reagują na trupy inaczej niż wrogowie. Gangsterzy mają zwykle w nosie nawet masową panikę. Ot, AI w Mafii III.

To zupełnie inny styl niż ten, do którego przyzwyczaił nas odpowiedzialny za poprzednie dwie części Daniel Vávra. Dla niego Mafia nigdy nie była symulatorem – miasto było dla niego istotne, ale jako zarysowane tło jednej dramatycznej historii, nie kilkudziesięciu historyjek. Ważne było dla niego balansowanie momentów pełnych przemocy ze spokojniejszymi chwilami: randką, wnoszeniem pudeł do ciężarówki, powolnym przygotowywaniem się do skoku na bank.

W Mafii III projektanci stwierdzili zaś chyba, że po prologu dadzą sobie spokój z artystowskimi ambicjami i postawią na „szczelanie". **Wyjąwszy samą końcówkę, niemal zupełnie nie ma tu przerywników od** »

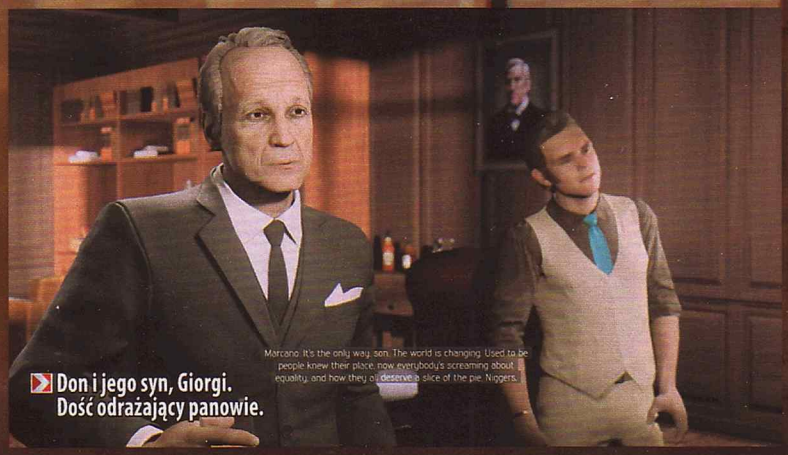
Wracają tradycyjne znajdźki.

Pomagierów trzech

Odbiwszy kolejne dzielnice z rąk gangsterów Sala Marcano, możemy przydzielać je swoim trzem pomocnikom. Cassandra to uważana za wiedźmę szefowa Haitańczyków, której gang już raz upadł przez głównego bohatera, ale który bez jego wsparcia się nie podniesie. Thomas Burke to wiecznie pijany irlandzki mechanik, którego ukochany syn stał się postronną ofiarą masakry na najbliższych Lincolna. Trzecim pomagierem jest zaś Vito Scaletta z Mafii II. Po wydarzeniach z gry został wygnany przez Rodzinę do New Bordeaux, gdzie musimy ocalić go przed zabójczym planem Marcano. Fanów ucieszy, że jego misje domykają niektóre wątki z drugiej części serii.

Aha – tylko od inwestycji w lojalność pomocników zależy, czy do zakończenia dotrwacie z jednym z nich, dwoma, czy wszystkimi trzema. Próba dogodzenia każdemu brzmi jak oczywisty wybór, ale odbije się negatywnie na drzewku ulepszeń.

Ja udaję, że to Wietnam. Kolega udaje, że jest za nim ściana.



Don i jego syn, Giorgi. Dość odrażający panowie.

schematycznej rzezi. Twórcy dialogów rozpaczliwie próbują to wszystko ratować swoim kunsztem, przez co stanowczo zbyt krótkie zadania poboczne pełne są zaskakująco dobrych rozmów. Ba, ich siłę czuć nawet mimo tego, że nikt nie zainwestował przy nich w motion capture – co druga cutscenka na silniku gry wygląda więc tak, że obie postacie stoją jak kołki i patrzą na siebie, deklamując kolejne kwestie (kiedyś jakiś scenarzysta wyjaśni producentom gier, że ludzie zwykle rozmawiają, siedząc). Raz takie ograniczenie techniczne przybrało nawet dość makabryczny charakter – kiedy haitański pastor opisywał Lincolnowi dekapitację swojej córeczki, demonstrując standardową dla swojego modelu postaci animację jednoczesnego przeciągania się i ziewania, targały mną mocno ambiwalentne uczucia.

Gwizdy, strzały i pisk opon

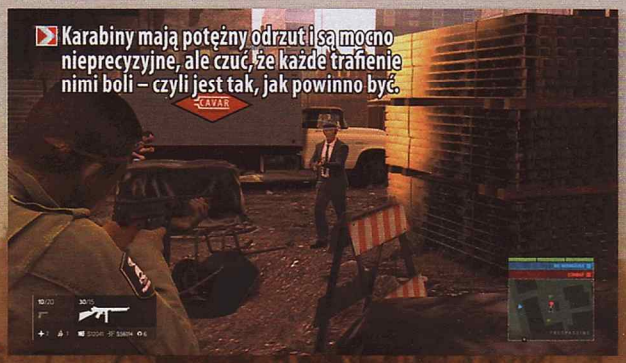
Mafię III dręczy dziwny rozdźwięk – choć jej fabuła to kino akcji klasy B, lwia część przerywników filmowych nadających historii kontekst stylizowana jest na poważny film dokumentalny. Developerzy zresztą bardzo dobrze poradzili sobie z tworzeniem takich cutscenek, sięgając po odpowiednie filtry graficzne, style montażu czy właściwy dobór nagrań archiwalnych. Taka forma narzuca jednak spore ograniczenia – trudno w niej stworzyć scenę akcji o świetnej choreografii czy w jakikolwiek inny sposób zaskoczyć gracza dynamiką, co jeszcze bardziej pogłębia kontrast z pełnym strzelanin gameplayem. Jednym jedynym wyjątkiem jest **krótka scena lecąca podczas napisów, która jak dla mnie jest chyba najbardziej zwariowanym pomysłem na zakończenie gry od czasów watykańskiego finału Assassin's Creed 2**. Jeśli nawet nie zamierzacie przejść gry, znajdźcie ten krótki fragment na YouTubie. Warto.

Ale nawet jeśli nie przejdziecie gry przez powtarzalne misje poboczno-obowiązkowe, i tak **powinniście zagrać dla strzelanin i samochodów**. System osłon działa tu bezbłędnie, strzały w głowę są satysfakcjonujące dzięki ragdollowi i nagłej eksplozji czerwonej „mgiełki", granaty dają masę frajdy (są przepotężne i łatwe w użyciu dzięki projekcji toru lotu), balans między różnymi rodzajami broni jest znakomity (rzadko w której grze sięgałem po strzelbę tak często jak tu), a trafianie wrogów podpalających mołotowy i patrzenie, jak wpadają we własne płomienne sidła, nigdy się nie nudzi. Uzbrojeni w ciężką broń mafiozi są też na tyle inteligentni, by stanowić zagrożenie przy ręcznym celowaniu na padzie – choć spodziewam się, że przy klawiaturze i myszy nawet na najwyższym poziomie trudności będą zbyt łatwi do pokonania. Zresztą i na konsoli nikt nie powinien mieć problemu z zabiciem wszystkich wrogów po cichu. Nie dość, że są ślepi jak krety, to jeszcze mają manię na punkcie samotnego sprawdzania wszelkich hałasów – możesz siedzieć za osłoną i wzywać głośnym gwizdem gangstera za gangsterem, a oni mimo widocznego stosu ciał z poderżniętymi gardłami będą zbliżali się do twojej kryjówki z opuszczoną bronią, co pozwala na natychmiastową egzekucję. Jedna z ofiar takiej akcji, podchodząc do mnie, westchnęła nawet głośno: „Brzmi to podejrzanie i bardzo niebezpiecznie, ale i tak to sprawdzę".

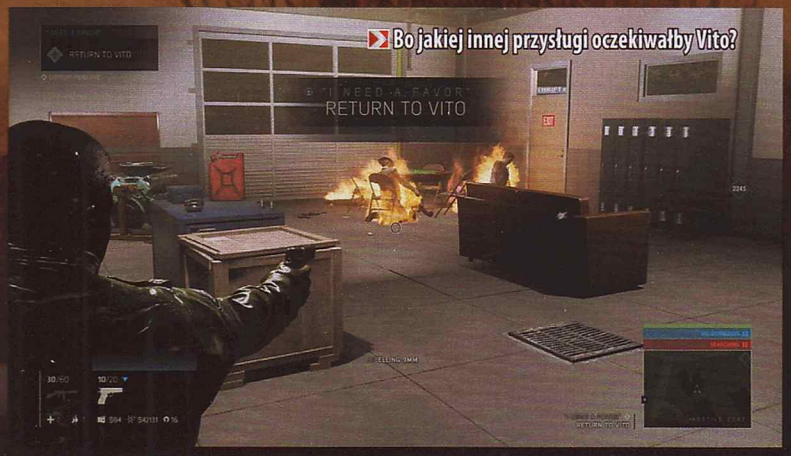
Trochę kontrowersji wzbudzi pewnie system jazdy, który odrzuci niektórych brakiem tzw. responsywności. W samochodach momentami aż do przesady czuć potężną wagę i bezwład, przez co nawet prosty zakręt potrafi sprawić zaskakujące problemy. Mnie sterowanie wozami przypadło do gustu – dzięki niemu skuteczne manewrowanie w wąskich uliczkach podczas ucieczki przed policją stanowi prawdziwe wyzwanie. A skoro o „niebieskich" mowa, bardzo interesujące jest to, jak zapalczywość ich pościgu różni się w zależności od dzielnicy. Na przestępstwa zgłaszane telefonicznie przez cywili w biednych, czarnych gettach reagują powoli, a dyspozytorka nalega jedynie, by ktoś tam pojechał

Dla takich widoków warto odkładać rzucenie gry w kąt. Nawet gdy powtarzane „przynieś, zamieć, pozamiataj" daje się już mocno we znaki.

Jakość strzelanin, dialogi i atmosfera wynagradzają schematyczność.



Karabiny mają potężny odrzut i są mocno nieprecyzyjne, ale czuć, że każde trafienie nimi boli – czyli jest tak, jak powinno być.



Bo jakiej innej przysługi oczekiwałby Vito?

w wolnej chwili i spisał zeznanie. Kiedy jednak kradłem samochody białych bogaczy i nie ogłuszałem natychmiast dzwoniącego na 911 świadka, już po kilkunastu sekundach byłem otaczany przez radiowozy pełne funkcjonariuszy z karabinami maszynowymi. Kendrick Lamar miałby o tym co nieco do powiedzenia.

Niech rozbłysną światła i gra muzyka

Być może jeden z najważniejszych powodów, dla którego mimo powtarzalnego schematu zadań nie przestałem podziwiać świata Mafii III, jest **absolutnie rewelacyjne oświetlenie**. Jeśli chodzi o grafikę, modele postaci nie zachwycają plastikowymi fryzurami czy trącącymi już myszką twarzami, a i słabsze tekstury potrafią czasem odrzucić – ale światło robi tu fenomenalną robotę. Zachody i wschody słońca są oszałamiająco malownicze, noce potrafią być naprawdę ciemne, kłębiaste chmury wyglądają nierzadko jak robota impresjonisty, a mgła unosząca się nad mokradłami wygląda zupełnie inaczej niż w mieście. Wszystkie te efekty są mocno podkręcone, co w niekorzystnych warunkach potrafi dać rezultat podobny do beznadziejnego filtra na Instagramie (jedna z moich rozmów z irlandzkim bandziorem przez przeraźliwie wzmocnioną jasność otoczenia wyglądała jak tanie science fiction), ale zwykle działa doskonale. Mój apel: więcej stylizacji, mniej realizmu...

...i mniej oklepanej muzyki! Choć niejeden miłośnik klasyki z lat 60. po opublikowaniu w sieci listy utworów z Mafii III potakiwał głową z aprobatą, zaręczam, że **nawet największy fan Rolling Stonesów czy Creedence Clearwater Revival będzie miał po kilkunastu godzinach gry dosyć każdego z ich największych szlagierów**. Miałem podczas gry godzinę, w której radio postanowiło zaaplikować mi śmiertelną dawkę „Paint it Black". Wokal Jaggera najpierw uniósł się z głośników podczas jazdy samochodem (spoko), potem zaczął śledzić mnie w okolicznym barze (najs), następnie zaczął grać od nowa w wozie (hm), po chwili pojawił się w cutscence, w której wymordowano mi rodzinę (kicz), po paru minutach znowu zaczął grać w radiu (zaczynam czuć nienawiść do świata), i to dwa razy (jeśli jeszcze raz usłyszę o tych czerwonych drzwiach, wyrzucę pada przez okno). Po czym dla odmiany puszczono mi innego evergreena RS, „Sympathy for the Devil" (Boże, jakie to oklepane) – ale tylko jako wstęp do kolejnego „Paint it Black" (bardzo dużo wulgaryzmów).

Niemniej nieważne, wyjątkowo pechowe anegdoty na bok – nawet piosenki, które nie napastowały mnie z oddaniem godnym profesjonalnego stalkera, zostały tak przeżute przez popkulturę, że ma się ich dosyć. „I Got You (I Feel Good)" Jamesa Browna, „Born to Be Wild" Steppenwolfa czy „Baby Love" The Supremes usłyszeć mogliśmy już chyba w najbardziej podrzędnych serialach i reklamach pod słońcem. Nikt nie zasłużył, by być nimi molestowanym jeszcze raz. Przydałoby się tu więcej oryginalnych wyborów – nietypowy jazz, coś z lat 40. czy 50., jakieś bardziej eksperymentalne selekcje.

Być czarnym Amerykaninem w 1968

Mimo moich narzekań na licencjonowaną muzykę – klimat końca lat 60. w Stanach jest tu pierwszorzędny, od osadzonej w epoce oryginalnej ścieżki dźwiękowej po wygląd architektury czy strojów postaci. Naprawdę unikalnym doświadczeniem jest jednak „podziwiać" go z rzadkiej w grach perspektywy czarnoskórego bohatera. Właściciele barów potrafią wygonić nas ze swoich przybytków, przechodzące obok kobiety ściskają mocniej swoje torebki, a co bardziej pozbawieni ogłady biali obywatele ciskają w nas wiązankami, na których zawarcie w grze poważyłby się mało który developer. Scenariusz traktuje jednak mniejszości z szacunkiem – i daje cudowny moment katharsis w stylu finału „Bękartów wojny" podczas misji, w której namierzamy tłoczne spotkanie Ku-Klux-Klanu z granatami i karabinem w dłoni.

Ale gdzie tam, do wyboru mamy tu trzy stacje, które nazwałbym najchętniej „Złote Przeboje Wałbrzych", „Złote Przeboje Białystok" i „Złote Przeboje Karolina – Tychy". Nawet jeśli omijaliście dotąd w GTA radia spoza kręgu waszych zainteresowań, całkiem możliwe, że po Mafii III w pełni docenicie ich istnienie.

Sandbox XIII: Syn Sandboksa

Ale nie okazjonalne muzyczne katusze są największym problemem Mafii – i nie jest nim nawet powtarzalność, którą można wybaczyć dzięki dłuższym przerwom od zabawy. W końcu w dzisiejszych czasach niemal każdy sandboks opiera się na tym samym schemacie z powtarzalnymi czynnościami, durną minigierką z odblokowywaniem jakichś kodów czy zamków (tu jest to prostacka zabawa z łomem) i odhaczaniem kolejnych pozycji na mapie. Popularne sandboksy mają jednak coś, co wyróżnia je spośród tłumu. Assassin's Creed i Dying Light zawładnęły umysłami przez oryginalne metody poruszania się po świecie. Batman stworzył wzór systemu walki, który z czasem wszyscy zaczęli małpować. Cień Mordoru budził emocje słynnym systemem Nemesis. Watch Dogs ma hakowanie.

A Mafia? Mafia miała dość liniową, specyficzną, kinową fabułę. Teraz pozbyła się tego plusa – być może przez konkurencję ze strony Rockstara twórcy uznali, że czas zrobić grę mocną w każdym aspekcie. **I choć udało im się stworzyć tytuł dobry w każdym calu, nie pomyśleli nad czymś, co pozwoliłoby im się wybić.** Nie mieli budżetu godnego GTA – nie mogli co chwilę inwestować we wstawki typu infiltracji Facebooka czy narkotykowych tripów z kosmitami, stać ich było jedynie na kinowy prolog. W efekcie Mafia III jest tylko przykładnie powielonym wzorcem gry z otwartym światem made-in-USA-2016, kolejnym dowodem na to, że potrzeba nam jakiejś rewolucji przełamującej schemat, na którym Ubisoft zbił już miliony. Mimo to nie żałuję, że w nią grałem, choć mam nadzieję, że trzy zapowiedziane fabularne DLC dostarczą mi nieco więcej wrażeń niż „zastrzel, rozwal, przesłuchaj, ukradnij". |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 6

- + świetny prolog
- + scenariusz i postacie zasługujące na znacznie bardziej różnorodną grę
- + znakomite strzelaniny
- + system jazdy
- + oświetlenie

- – po kilku godzinach nie ma nic nowego do pokazania
- – schematyczność, schematyczność, schematyczność
- – ścieżka dźwiękowa autorstwa inżyniera Mamonia (hm, „Rejs" w sumie wyszedł w 1970)
- – modele postaci

PEGI 18

- PRODUCENT: FLYING WILD HOG
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 100 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU CORE I3-6300/ A10-5800K, 8 GB RAM, GF GT 560 TI/ AMD HD 6850 (1 GB)

GATUNEK: FPS

SHADOW WARRIOR

Rodzajów broni masz tu multum, ale wśród palnych najbardziej satysfakcjonuje odrzut strzelby.

Pomiędzy misjami hasamy po niewielkim, sielankowym skwerku.

Amputuje: **enki**

Powiadają, że najważniejsze jest pierwsze wrażenie. W przypadku Shadow Warriora 2 jest ono fantastyczne i napędza przyjemność z gry niemal do napisów końcowych.

To skandal, że Flying Wild Hog nie zaszyło w swej grze punktacji za styl. Przecież to, co się wyprawia na ekranie, gdy podchodzę do kolejnej grupki wrogów, za każdym razem zasługuje co najmniej na wzmiankę w Teleexpressie. Interakcję z przygodnie spotkanymi postaciami otwieram, załóżmy, z grubej rury, anonsując się rakietą z wyrzutni. Natychmiast zmieniam broń na strzelbę, kicam bliżej i kolejnych sześć paczek śrutu wyciska brzydalom wągry z twarzy. Chwytam za katanę i chlastam nią wszystkich, którzy zwalili się na mnie w międzyczasie. Odskakuję i dzierżąc karabin maszynowy z przebijającymi pociskami, wstrzymuję chwilowo demoni pościg. Wduszam V i po kilku sekundach staję się niewidzialny. Przełączam na naręczne ostrza, ładuję wypad do przodu i wbijam się na powrót w grupkę zdezorientowanych wrogów. Wyciągam piłę tarczową, zmiękczam tkankę minigunem, odstrzeliwuję głowy rewolwerem. Zmieniam oręż i styl walki niemal automatycznie – aby było efektownie i efektywnie – i raduje mnie to niepomiernie. Gdy opada kurz bitewny, a ziemię wokół wyścielają świeże filety, zbieram przedmioty, leczę się i lecę szukać kolejnej grupki. Tym razem zacznę strzałem z łuku.

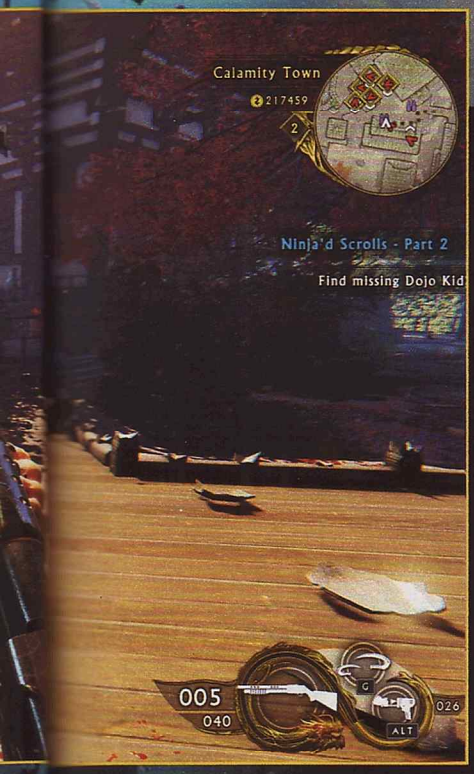
Miecz silniejszy od pióra

Gdzieś pomiędzy zaskakująco licznymi cutscenkami na silniku gry czai się pretekst, by uskuteczniać całą tę FPS-ową kaskaderkę. Minął jakiś czas od zakończenia fabuły „jedynki" (którego nie pamiętam), demony chadzają po Ziemi, korporacja Zilla znów knuje, a wygadany łysy bubek nazwiskiem Lo Wang ponownie znajduje się w samym środku draki, której stawką jest los całego świata. Tym razem w jego głowie siedzi dusza niejakiej Kamiko, która nie szczędzi mu uszczypliwości swym denerwującym wysokim głosem, kontrapunktując jego zwyczajowe odzywki i żarty na temat przyrodzenia.

Od razu zaznaczę, że **nie warto się specjalnie przejmować warstwą fabularną gry. Ani ona specjalnie dobra, ani zaskakująca, ani humorystyczna** (śmieszna, owszem, ale niekoniecznie w tym pożądanym sensie). Rozgrywającej się na płaszczyźnie wzajemnych docinek płaskiej relacji Wanga i Kamiko także daleko do służących dziś za punkt odniesienia „gadanych" przygód Henry'ego i Delilah z Firewatcha. A i cutscenki ze swoimi wybitnie przeciętnej jakości modelami, teksturami i animacjami pozostawiają ośrodki przyjemności w mózgu nieskalanymi ani jednym elektrycznym impulsem. Nie o to w Shadow Warriorze 2 chodzi. Wróćmy zatem do jego sedna.

Jest procedural... NIE

W odróżnieniu od liniowej, poskładanej z szeregu misji kampanii „jedynki" w „dwójce" twórcy postanowili dać graczowi więcej swobody w wyborze drogi do napisów końcowych. Niczym w Borderlands 2 gości nas niewielki hub z własną klitką i dwoma sklepikarzami, do którego wracamy po każdej misji. Tych ostatnich mamy dwa rodzaje – fabularne i poboczne. Opcjonalne wypady pozwalają zarobić nieco dodatkowych zillyenów, podlevelować postać czy zdobyć unikatowe, niedostępne w inny sposób rodzaje broni lub umiejętności specjalne. **Rozgrywają się one na proceduralnie generowanych mapach, budowanych ze sporej wielkości klocków.** W założeniu ma to zapobiec nudzie biegania w kółko po tych samych miejscówkach, ale w rzeczywistości sprowadza się to wszystko do tego, że... biegamy w kółko po tych samych miejscówkach. Tyle że za każdym razem nieco inaczej rozlokowanych względem siebie.



Nie miałem przy tym specjalnej ochoty na eksplorację i parłem niczym taran wzdłuż kropkowanej linii na minimapie prowadzącej do kolejnych celów, bo też wiedziałem, że gdziekolwiek pójdę, i tak zaraz wyskoczy na mnie jakieś stado knurów albo sfora mistrzów i mistrzyń miecza Zilli. **Twórcy nie do końca wykorzystali potencjał losowości odwiedzanych krain** – jest tylko kilka „biomów" (z braku lepszego słowa), które faktycznie różnicują odwiedzane mapy. Sprawia to, że zabrnąwszy jakieś 6-7 godzin w głąb fabuły, od dawna zna się wszystkie i prawdopodobnie zdążyło się już z cztery razy mozolnie przedzierać przez hordy na szczyt wieży Xinga, by z nim porozmawiać (od momentu, gdy przyszło mi to robić po raz trzeci, coś we mnie pękło i coraz częściej zacząłem po prostu omijać wrogów w drodze od celu do celu). Zdecydowanie wolałbym bardziej „borderlandsową" budowę świata – większe, ręcznie wyrzeźbione i jeszcze bardziej zróżnicowane lokacje, których odkrywanie i poznawanie dawałoby dużo większe poczucie jakiegokolwiek progresu w grze. Swoją drogą, kampanię – bez kilku zadań pobocznych i nieczęsto przeklikując cutscenki – ukończyłem w nieco ponad osiem godzin.

Poziom łatwości

W Shadow Warriorze 2 postęp objawia się na kilka sposobów. Po pierwsze zdobywamy poziomy postaci, a co za tym idzie, punkty do wydania na ulepszenie umiejętności specjalnych. Wśród tych ostatnich mamy „pasywki" w rodzaju większej liczby punktów życia czy regeneracji chi (tutejszej many). Ale to te aktywne smakują najlepiej. „Ładowane" ataki mieczem, niewidzialność, pchnięcie mocy czy wreszcie shadow fury – „ult", który na chwilę zamienia nas w niepowstrzymaną maszynę do zabijania (nie żebyśmy i bez niego taką nie byli). Do tego należy dołożyć ulepszenia broni – niekoniecznie intuicyjnie działające „wkładki", które potrafią zwiększyć obrażenia, skrócić czas przeładowania czy nawet zmienić tryb działania danego oręża. No i samą broń. Wang w podręcznym kole broni ma osiem miejsc na naprawdę zróżnicowane pukawki i siekawki – w arsenale gry nie ma miejsca na nudę.

Mówię to na długo po zdobyciu pod koniec kampanii przegiętej superkatany ciskającej wte i wewte promieniami rozjarzonej śmierci. Sprawia ona, że new game plus na najtrudniejszym poziomie (ten nieco mniej trudny pominąłem, zdając sobie sprawę z własnej potęgi) jest jak przejażdżka pługiem po piaskownicy z przedszkolakami. Tym samym jednak rodzi się tu jeszcze jeden zarzut – **twórcy nie wyważyli odpowiednio wyzwania rzucanego graczom**, przez co obok ogromnej satysfakcji związanej z chlastaniem demoniego ścierwa brakuje w produkcji poczucia dokonania czegoś naprawdę nadludzkiego po zmęczeniu jakiegoś wybitnie trudnego momentu. A tak zupełnie à propos, odpalając rozgrywkę w kooperacji, już na starcie należy wybrać poziom trudności przeciwników, bez możliwości jego zmiany podczas sesji. Wydawałoby się, że od czasu komunikatu o sługach piekła rosnących w siłę w Diablo po dołączeniu do gry nowego gracza minęło już tyle lat...

Sam co-op zupełnie nie sprawił przy tym, że zatrzęsły mi się portki z wrażenia. **Onlajnowe funkcje SW2 są raczej ubogie.** Kilka razy zdarzyło mi się kontemplować fakturę ściany za monitorem w oczekiwaniu na „synchronizację danych sieciowych" po próbie dołączenia do czyjejś gry. Tyleż mniej więcej razy tajemniczy błąd albo wyjście hosta wróciły mnie do głównego menu, a jeden raz, podczas czteroosobowego starcia z ostatnim bossem, zablokował się on na wyniszczającym wszystko i wszystkich obszarowym ataku, co skutkowało kilkunastokrotną śmiercią każdego zaraz po respawnie, aż do wyjścia hosta z gry. Co kuriozalne, nie dało rady nawet przegadać z graczami zaistniałej sytuacji, bo **nie znalazłem również w grze czatu**. Jest to więc według mnie propozycja głównie dla grupek znajomych siedzących na komunikatorze głosowym.

Piękna masakra

Shadow Warrior 2 to gra tyleż szybka i dynamiczna, co śliczna (pominąwszy wspomaniane cutscenki i okazjonalne problemy z przenikaniem obiektów). Niektóre barwne, sielankowe lokacje, które już za chwilę miałem zamienić w krwawe łaźnie, miałem wręcz ochotę zlizywać z monitora. Sporym wyjątkiem w tej kwestii były tylko mroczne, cyberpunkowe Zilla City – miejscówka nudna i nieco zbyt „hardresetowa" nawet pomimo wkomponowania w nią otwartych pionowych przestrzeni, niespotykanych w grze nigdzie indziej (no i ta wieża Xinga...). **Równie pozytywne wrażenia pozostawiła we mnie sfera audio gry**, na czele z muzyką Michała Cieleckiego i Krzysztofa Wierzynkiewicza. Motyw z menu głównego – pierwsza klasa (takoż powrót Stana Busha z nowym, wyjętym z serca lat 80. utworem „Warrior" nagranym specjalnie dla Shadow Warriora 2).

Produkcja Flying Wild Hog ma tam może kilka wad, ale staje oto dumnie obok nowego Dooma, **oferując przede wszystkim wspaniały zestaw dynamicznych strzelano-siekanych momentów**. Takim jest w głębi swej duszy i taką należy ją zapamiętać. Żaden fan nieskrępowanego cyfrowego mordu nie powinien przejść obok niego obojętnie. |CDA|

Fascynująca fantazja frywolnego fechtunku.

Co trzech wojowników, to nie dwóch.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

+ doskonałe, satysfakcjonujące siekanie i strzelanie
+ dobre strony co-opa
+ wideo i audio

– lokacje robią się powtarzalne
– złe strony co-opa

PEGI 3

- PRODUCENT: PLAYGROUND GAMES/TURN 10 STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: MICROSOFT
- CENA: 200 ZŁ
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: DO 4 OSÓB CO-OP, DO 12 OSÓB ONLINE
- GRALIŚMY NA: PC, XBO
- DEMO: PC, XBO
- PC: WIN 10 64-BITOWY, CPU 2 X 3,2 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 760/AMD R7 260X
- GATUNEK: WYŚCIGI

FORZA HORIZON 3

Skacze z kangurami: **gem**

Moja tegoroczna najbardziej oczekiwana – Forza Horizon 3 – zaparkowała w końcu na dyskach twardych konsoli i kompa, zajmując na nich łącznie dobrze ponad 120 giga. Wcale nie rozmiary jednak sprawiają, że o ile na XBO pozostanie przynajmniej do premiery sequela, o tyle z peceta z Windowsem 10 zniknie już niebawem i nieprędko nań powróci.

Miejmy to z głowy: Forza Horizon 3 na moim PC, który daje radę wszędzie indziej, jest ledwie grywalna. Przez to też jak dla mnie jedyną platformą dla najnowszego dzieła studia Playground Games pozostaje sprzęt za mniej niż jedną trzecią wartości gamingowego peceta – Xbox One. I nie jestem wcale, jak przekonuje internet, w tej kwestii szczególnie wyjątkowy. Przeciwnie: **przeważająca większość blaszaków dedykowanych grom nie ma w niej szans utrzymać 60 klatek na sekundę w rozdzielczości wyższej niż Full HD**, a przecież podwojenie płynności miało być jednym z najważniejszych atutów grania nie na konsoli.

Forza Horizon 3 to po prostu mocno poprawiona „dwójka".

To też wcale nie koniec złych wieści dla miłośników klawiatur, bo **nawet przy 30 fps-ach rozgrywkę na PC trapią nieuzasadnione niczym mikrozaciachy**, na które działają jedynie wyłączenie antyaliasingu i rezygnacja z ustawień ultra. Tym samym obiecywane przedpremierowo pecetowe giercowanie w 60 klatkach, w 4K z HDR-ami i ustawieniami na maksa, na porządnej, acz przystępnej kierownicy zdaje mi się obecnie równie odległe jak Australia. Szkoda, bo Forza Horizon 3 zdaje się stworzona dla PC i bardzo szybko przyzwyczaiłem się do swobody obsługi jej menu myszą...

Wzorzec graficzny

Na szczęście powrót do wersji konsolowej nie oznacza wcale – pomijając obsługę menu padem – rezygnacji z jakości. **Forza Horizon 3 to obecnie najlepiej prezentująca się gra na XBO** i na pierwszy, a nawet drugi rzut oka nie widać wcale różnic pomiędzy standardowym obrazem na konsoli a topowymi ustawieniami na PC. Mniejsza jest naturalnie rozdzielczość: „ledwie" 1080p oraz płynność: 30 fps-ów, jednak w tym drugim przypadku mamy pewność, że utrzymane zostaną praktycznie zawsze i nagły zaciach nie wpłynie na przebieg wyścigu. W tym przypadku jestem więc gotów przystać na narzucane przez konsolę graficzne ograniczenia, bo zyskuję komfort rozgrywki, jakiego nie ma na PC. Zwłaszcza że **nowa Forza jako gra jest naprawdę niezrównana – to bez wątpienia najlepsza dziś „wyścigówka" wszech platform**. I nie tylko dlatego, że tytułowy Horizon – zlot miłośników szybkich samochodów i głośnej muzyki – tym razem odbywa się na egzotycznych antypodach. Także przez to, że teraz to ty kierujesz imprezą i od ciebie zależy, jak bardzo się rozrośnie, jaka muza będzie wybrzmiewać w jej centrach i – co najważniejsze – czy składać się będzie głównie z rajdów, czy driftów. W tym też miejscu należna klauzula sumienia – **Forza Horizon 3 nie jest symulatorem w ścisłym sensie. To zręcznościówka z ambicjami**, stworzona nie do treningu przed prawdziwymi wyścigami, lecz dla radochy rozbijania się samochodami, w których w rzeczywistości się nie siądzie (ech...), w miejscach, których naprawdę nigdy się nie zobaczy (ech, ech...).

Garaż na 350 miejsc

Zacznijmy od tych pierwszych. Garaż w Forzy Horizon 3 liczy ponad 350 licencjonowanych modeli topowych producentów z Ferrari, Lambo i wszystkimi pozostałymi wielkimi... bez Porsche. Każdy z nich (bez Porsche) dostępny jest w trybie salonowym, zwanym ForzaVistą, co pozwala np. przymierzyć się do wymarzonych Imprezy

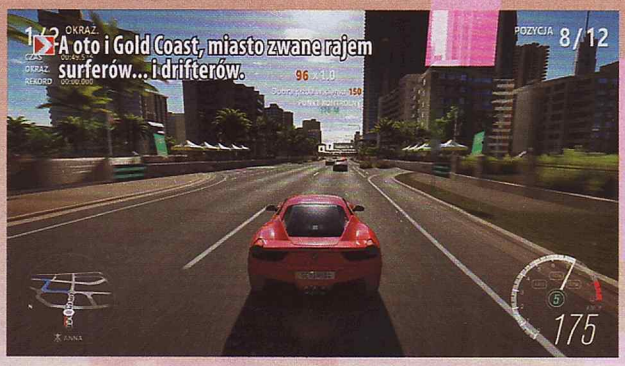
STi czy Mercedesa A. Jest też naturalnie jak zwykle sporo supersamochodów, amerykańskich „mięśniaków" i klasyki. Znacznie większy nacisk położony został wreszcie na samochody terenowe), co zresztą w symboliczny sposób ukazane zostało na okładce, gdzie nowemu Centenario towarzyszy F-150 Raptor. Pojawiły się też plażowe buggy, wśród nich zaś mój nowy ulubiony Ariel – Nomad.

Grubsze koła i większe prześwity mają uzasadnienie, bo **Australia w wydaniu Playground Games to miejsce, w którym częściej się skacze i ślizga, niż kontroluje idealny tor jazdy**. Obszar dróg i bezdroży jest też stosownie podzielony na cztery główne strefy: wybrzeże, las deszczowy, pustynię i miasto. Każda z nich oferuje nieco inne wyzwania – drifting lepiej uprawiać na ulicach – i tym samym przypasuje graczom o innych preferencjach. Przyznam, że jako driftofob z urodzenia stroniłem od „Złotego Wybrzeża" i tamtejsze centrum festiwalowe w moim przypadku pozostaje najskromniejsze. Na szczęście – i tu właśnie w grę wchodzi swoboda, jaką daje kierownictwo – przez większość tamtejszych pokazówek PR da się po prostu, ha, ha, prześliznąć.

No właśnie – tym razem **kariera jest ciut bardziej dynamiczna** i polega nie tyle na zaliczaniu kolejnych serii wyścigów, ile... zbieraniu fanów festiwalu. Gromadzi się ich, wykonując wspomniane pokazówki PR, czyli pojedyncze wyzwania solo najrozmaitszych rodzajów (od radarów, przez strefy prędkości tudzież driftu, po nowe w grze skoki z zerwanych mostów). Legiony fanów pozwalają z kolei „rozbudowywać" kolejne centra festiwalu, co z kolei otwiera następne wyzwania. Do tego naturalnie dochodzą tradycyjne doświadczenie wyścigowe kierowcy z kołem fortuny przy awansach i doświadczenie drogowe kierowcy, które wydać można na dodatkowe atuty w teraz aż trzech drzewkach lokalnych talentów.

Świat bez wad

Najważniejsze jednak, że **w Forzy Horizon 3 jeździ się jeszcze lepiej i przyjemniej niż wcześniej**. Świat jest naprawdę spory – rzekomo dwukrotnie większy niż francusko-włoskie riwiery z „dwójki" – i miejscami naprawdę spektakularny. Uroki plenerów docenić pozwala dodatkowo nowy tryb drona – samodzielnej kamery – który zresztą przy okazji zmienił w przyjemność odszukiwanie klasyków zasilających po wyremontowaniu garaż. Świat jest także w większym stopniu otwarty dlatego, że jeździć da się teraz w końcu również po wodzie, która jest – jak w Forzy Motorsport 6 – fizyczna i tym samym spowalnia samochody, a nawet prowadzi do akwaplaningu, czyli poślizgów na jej powierzchni. Przy okazji twórcy opracowali zupełnie nowy efekt kropli wody spychanych pędem z szyby, który naturalnie pozostaje graficznym oszustwem, ale zdecydowanie bardziej wiarygodnym niż dotychczas. I wreszcie wrażenie głębi potęguje także zupełnie nowy nieboskłon, stworzony na podstawie setek tysięcy ujęć australijskich przestworzy w 4K.



Podobać się może także – tradycyjnie – udźwiękowienie. Samochody ryczą i piszczą jak trzeba i szkoda wielka, że w grze jest tylko jeden tunel z prawdziwego zdarzenia, w którym nacieszyć się można brzmieniem co bardziej agresywnego V10. Pojawiły się również nowe stacje radiowe – w tym taka nastawiona na klasyczny hip-hop, ale także inna dla miłośników cięższego brzmienia. Jest też dodatkowa Groove Music, jednak z uwagi na nieobecność tej usługi w Polsce streaming muzyki z sieci odpada całkowicie i pozostaje co najwyżej wykorzystanie własnych zasobów (co zresztą może być jedyną okazją, by zwiedzać Australię w rytmie Fasolek). Sporym minusem jest natomiast to, że poprzedni Horizon spolszczony była w całości, wraz z głosami, ten obecny polskie ma już tylko napisy.

Nowa stara Forza

Koniec końców najpoważniejszy zarzut, jaki można postawić nowej odsłonie Forzy Horizon, brzmi: to stara Forza Horizon. To naturalnie oznacza, że wciąż pozostaje niedościgniona i jeździ się w niej megaprzyjemnie, jednak **zakres zmian jakościowych wobec poprzedniczki jest raczej kosmetyczny**. Mam nadzieję, że twórcy nie dotarli jeszcze do granicy kreatywności i czekam w Australii na Horizon na Arktyce. CDA

Horizon dla czworga

Forza Horizon 3 pozwala ogrywać kampanię w trybie współpracy, w którym każdy z uczestników – czy to na PC, czy konsoli – przenosi postępy osiągnięte wspólnie do własnej edycji festiwalu.

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 10
AUDIO 9

- najładniejsza obecnie gra na XBO
- najlepsza wyścigówka wszech platform
- garaż ponad 350 licencyjnych samochodów
- nieliniowość kariery, zróżnicowanie wyzwań
- w pełni wyrażony tryb współpracy do 4 graczy
- świetne udźwiękowienie i umuzycznienie

- sprawia wrażenie dużego patcha do „dwójki"

PEGI 18

- PRODUCENT: CAPCOM
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, PS STORE, SKLEP XBOX
- CENA: 79 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC, PS4
- DEMO: BRAK
- PC: 7/8/10 (64-BIT), CPU 2 X 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GF 550TI/AMD HD 6770
- GATUNEK: SURVIVAL HORROR/AKCJA

DEAD RISING

George Romero vs. Capcom

Podobieństwa gry do osadzonego w galerii handlowej „Świtu żywych trupów" George'a Romero oczywiście nie są przypadkowe. Ludzie z Capcomu wiele razy zachwycali się jego twórczością, zlecając mu nakręcenie reklamy Resident Evil 2, a nawet prosząc o napisanie scenariusza do adaptacji filmowej RE. Ostatecznie jednak firma zdecydowała się na wersję filmu Paula W.S. Andersona, a po paru latach i premierze Dead Rising firma strzegąca praw do twórczości Romero usiłowała pozwać Capcom za plagiat.

Oprócz przydatnych przedmiotów w galerii są też tony uroczych bzdur. Jak choćby ten strój Mega Mana.

W Willamette mies... 53 594 osoby. Za za... takiej liczby zombie... stosowne osiągnięc...

Z nostalgią wrócił między dobrze znane alejki galerii handlowej: **Cross**

Dead Rising to gra traktująca o ogranym już do bólu temacie zombie, w której nieustannie siłujemy się z limitami czasowymi i beznadziejną sztuczną inteligencją NPC-ów. Brzmi jak niegrywalny koszmar, a to jedno z arcydzieł minionej generacji.

Nie dajcie się zwieść poczciwej fizjonomii Franka Westa – to doświadczony fotoreporter, który po usłyszeniu o kwarantannie wojskowej w amerykańskim miasteczku Willamette od razu wynajmuje helikopter, by zbadać okrytą mgłą tajemnicy sprawę na własną rękę. Po wylądowaniu w tamtejszej galerii handlowej odkrywa oczywiście, że została ona zdziesiątkowana przez wirusa zombie. West ma trzy dni do powrotu pilota – w tym czasie **musi odkryć prawdę o epidemii, uratować jak najwięcej istnień, pokonać oszalałych przez tragedię psychopatów i, rzecz jasna, przeżyć**. W czym mocno pomoże mu zawartość wszystkich opuszczonych sklepów wokół.

Dzień żywych świstaków

Kiedy gra po raz pierwszy wyszła na X360, głównym elementem jej marketingu była możliwość mordowania hord widocznych na ekranie zombie przy użyciu setek różnych broni. Siekiery, patelnie, piłki tenisowe, ciężkie kasy fiskalne, płyty muzyczne, pistolety – masakrując hordy, można tu skorzystać ze wszystkiego. Gracze spodziewali się więc beztroskiej rzezi nieumarłych... a dostali bezlitośnie tykający zegar, który wyznaczał rytm wykonywania kolejnych zadań fabularnych, i dziesiątki ocaleńców, których należało eskortować w bezpieczne miejsce ze szczególną uwagą na ich wybitnie niskie IQ. Wiele sfrustrowanych poziomem trudności osób zaczęło narzekać, że woleliby bezstresową frajdę. Twórcy z części na część zaczęli starać się sprostać tym żądaniom, co skończyło się tym, że w Dead Rising 4 nie ma już ani eskort, ani upływu czasu. Jest tylko tłum truposzy i zestaw wymyślnych zabawek do wyrzynania ich.

A szkoda, bo **schemat zabawy pierwszego Dead Rising jest absolutnie wyjątkowy**. Nie ma co liczyć na przejście gry za pierwszym razem – trzeba albo wiele razy ją wczytywać, albo powtarzać zupełnie od nowa. Twórcy chcą, żebyśmy drogą eksperymentów zaplanowali dokładnie całe trzy dni w galerii: wiedzieli, gdzie zebrać możliwie jak najbardziej efektywne w czyszczeniu ekranu z zombie uzbrojenie, jakie trasy oszczędzają nam najwięcej czasu (lub stanowią najmniejsze zagrożenie dla ocaleńców), kiedy opłaca nam się wyprawa do punktu zapisu, jak rozłożyć sobie misje fabularne i ratunkowe.

Sfrustrowani poziomem trudności mogą też zignorować to wszystko i poświęcić całe trzy dni na masakrę pomieszaną z pstrykaniem fotek (tak, da się tak zrobić!), a potem zresetować grę z zapisanymi punktami doświadczenia i spróbować przejść kampanię jeszcze raz szybszym i potężniejszym Frankiem. Ale nawet po wzmocnieniu postaci najważniejszym orężem są tu nadal wiedza (o galerii, o mających miejsce na mapie wydarzeniach) i dobry plan. Choć otoczenie wygląda jak ze „Świtu żywych trupów", sami tak naprawdę tkwimy w „Dniu świstaka", powtarzając coraz lepiej te same trzy dni. Gra unikat.

Radosne powroty

Remaster mimo podbitej rozdzielczości nie powala dziś urodą – jego główna zaleta to pozbycie się długich loadingów dręczących oryginał. Mimo to **otoczka gry nadal cieszy**: uroczym charakterem Franka, mądrze kiczowatymi cutscenkami i intrami przedstawiającymi psychopatów, wzorowaną na George'u Romero sympatyczną satyrą, świetnymi animacjami i doskonale dopasowaną do akcji muzyką. Podczas zwiedzania sklepów spożywczych z głośników unoszą się supermarketowe melodyjki, a przy pierwszym spotkaniu z wariatami w jeepie ciężki rap („Gone Guru" Lifeseekera) daje nam znać, że nie będzie łatwo.

To gra, do której trzeba wracać wiele razy, a Frank West i jego zwariowany świat sprawiają, że zupełnie nie trzeba się do tego zmuszać. Nawet po upływie dziesięciu lat od premiery. |CDA|

DEAD RISING

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 6
AUDIO 8

- + hardkorowa, satysfakcjonująca rozgrywka
- + „Dzień świstaka" połączony ze „Świtem żywych trupów"
- + idealna równowaga między humorem a powagą
- + ten pierwszy moment, w którym natrafiasz na psychopatów w jeepie
- − grafika z wczesnych lat X360 mimo remastera pokazuje swój wiek
- − trzeba się przyzwyczaić do braku pewnych udogodnień z innych części

BIOSHOCK THE COLLECTION

- PLATFORMY: PC, XBO, PS4
- PRODUCENT: BLIND SQUIRREL GAMES
- DYSTRYBUTOR: CENEGA (WERSJE KONSOLOWE), NP. STEAM (PC)
- CENA: 200 ZŁ (KONSOLE), NA PC DARMOWA DLA POSIADACZY KLASYCZNYCH WERSJI
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: FPS

Mój wewnętrzy psychopata pokochał „dwójkę".

Tę scenę z „jedynki" zapamiętam chyba na całe życie.

Chwali gry, gani ich remaster: **Cursian**

Słynne „would you kindly" wywarło na mnie niegdyś potężne wrażenie i utwierdziło w przekonaniu, że BioShock to gra wybitna. Geniusz tego rozwiązania doceniłem w pełni, dopiero podchodząc do gry drugi raz i wyłapując wszystkie aluzje. Kolejne części również przypadły mi do gustu, ale nie da się ukryć, że lata lecą.

Remaster miał przywrócić trylogii dawną świetność, ale... Zacznijmy od tego, że Infinite unowocześniono jedynie w wersjach konsolowych, ponieważ edycja PC osiągnęła ich poziom już w 2013. Wszelkie nowinki siłą rzeczy najwyraźniej widać na przykładzie „jedynki". Pierwsze, co rzuca się w oczy, to framerate podbity do 60 fps-ów. Różnica w płynności jest zauważalna i jak najbardziej godna pochwały. Nieco większe kontrowersje wzbudza grafika. **Daje się wyczuć poprawę jakości tekstur i oświetlenia, ale efekty nie są spektakularne.** To, co boli najbardziej, to niewielka liczba opcji graficznych. O ile na konsolach jest to zrozumiałe, bo każdy dysponuje takim samym sprzętem (przynajmniej na razie...), o tyle różnice w wydajności pecetów bywają przecież ogromne i dobrze, jeśli da się dostosować tytuł do możliwości własnej maszyny. Co więcej, **twórcom nie chciało się nawet wyeliminować obecnych w oryginale bugów, na przykład nieprecyzyjnego, „surfującego" kursora**. Wiele osób skarży się wręcz na liczne crashe, ale zaznaczam, że osobiście ich nie doświadczyłem.

Warto wyjaśnić zamieszanie z cenami. Konsolowcy jak zwykle mają przegwizdane i muszą po prostu kupić cały pakiet, nawet jeśli posiadają już wersje klasyczne. Użytkownicy Steama dostaną remastery za darmo jako oddzielne pozycje w bibliotece. Działa to na zasadzie jeden za jeden, więc jeśli na przykład masz tylko „dwójkę", to otrzymasz jej poprawioną wersję. Właściciele kopii bez DRM-ów mogą napisać do supportu 2K Games i jeśli przedstawią dokument potwierdzający zakup (np. paragon), otrzymają stosowny kod na platformę Valve.

Generalnie **„Kolekcja" to spore rozczarowanie**. Pakiet polecam tylko tym, którzy mogą dostać go za darmo lub nigdy nie grali w BioShocki. Jakość remastera nie usprawiedliwia tego, by płacić za niego drugi raz. Zwłaszcza że jest dostępny wyłącznie po angielsku.

PS: Ocena, którą widzicie, dotyczy wyłącznie remastera. Samym grom dałbym 9. |CDA|

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 8

- + 60 fps-ów dla wszystkich trzech gier na PC i konsolach
- + dla części graczy darmowa
- + poprawa grafiki jest zauważalna, ale nie powala
- − stare bugi mają się świetnie
- − bardzo ograniczona liczba opcji graficznych
- − brak wersji PL
- − wycięto tryb multi

THE CURIOUS EXPEDITION

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: MASCHINEN-MENSCH
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 65 ZŁ (15 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: ROGUELIKE

Maciupeńkiej Marii Skłodowskiej przyda się nieco świeżego, nieradioaktywnego powietrza.

Wędrówki po rozległych mapach wyczerpują podróżników przede wszystkim psychicznie.

Podciąga spódnicę, brodząc mokradłami ku piramidzie: **enki**

W swoim w dużej mierze pacyfistycznym roguelike'u Maschinen-Mensch wracają do czasów, gdy było co na świecie odkrywać, a złoto Inków czekało na zuchwałych.

Zuchwałymi są tu dziewiętnastowieczni celebryci. Dokładnie siedemnaścioro (większość z nich należy wcześniej odblokować), spośród których przed rozpoczęciem każdej rozgrywki wybieramy dowódcę sześciu kolejnych wypraw w niezbadane rejony globu. Każda ekspedycja odbywa się na nowej, nieodkrytej i pełnej dziwów oraz niebezpieczeństw mapie. Każda zajmuje graczowi od kilku do kilkunastu minut, a miarą sukcesu jest suma punktów sławy zgromadzonych na koniec ostatniej. Jeżeli, oczywiście, zdarzy się nam je wszystkie przeżyć.

Eksplorujemy, wyznaczając naszej gromadce trasę na podzielonej na heksy mapie. Każde pole to odpowiedni koszt poczytalności, którą uszczuplają trudy i znoje podróży. Gdy spadnie do zera, wciąż można iść dalej, ale należy się liczyć z tym, że a to kompani się ze sobą pokłócą, a to ktoś nabawi się fobii, a to znów inny pójdzie w noc i nie wróci. Dlatego tak długo, jak mamy w ekwipunku pożywienie (lub... liście koki), warto wcinać i trzymać ekipę nad kreską. Lub odpoczywać w nadających się do tego miejscach.

Pomysł jest świetny, zwłaszcza w połączeniu z licznymi zdarzeniami losowymi i dynamicznymi (np. po wyrzuceniu z drużyny żołnierza na jednej wyprawie, na innej spotykamy go jako więźnia handlarzy niewolników), które przydarzają się podczas eskapad. Na znalezienie i przehandlowanie czeka mnogość przedmiotów, a starcia z dziką zwierzyną oparte na rzutach kośćmi i łączeniu wyników... też nie są takie złe. **Na pewno przyzwyczajenia wymaga głęboko pikselowa oprawa graficzna i muzyka jakby wyjęta prosto z czasów panowania formatu midi.** Niestety czar gry w moim przypadku szybko prysł – pierwsze miejsce zdobyłem już po piątym lub szóstym podejściu i choć za każdym razem coś mnie zaskoczyło, minęły zaledwie trzy godziny gry. Potem mogłem już tylko wybierać nowych odkrywców i śrubować wyniki, ale bardziej z obowiązku niż dla przyjemności. |CDA|

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 4

- + sympatyczny pomysł na „rogalika"
- + powracanie z trudno zarobionym łupem zawsze cieszy
- − dosyć szybko odkrywa wszystkie swoje karty

?

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: SWING SWING SUBMARINE
- DYSTRYBUTOR: CDP.PL
- CENA: 60 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: PLATFORMOWA/LOGICZNA

SEASONS AFTER FALL

Żonglował porami roku: **Cursian**

Wiosna, lato, jesień, zima, wszystko piękne, gry tu ni ma.

Się zasnęło temu misiu.

Z tego screena można by zrobić niezłą tapetę.

Ja również uważam, że za tego typu przyciężkie rymowanki powinno się wieszać na suchej gałęzi, po uprzednim darciu pasów i łamaniu kołem, ale niech mnie choroba pokręci, a MQc growa chińszczyzną pokarze, jeśli istnieją słowa, które lepiej podsumowywałyby ten tytuł. Seasons after Fall to typowy przedstawiciel indyczego rodu, a przynajmniej tej jego gałęzi, która nie jest kompletnie do bani. **Rzecz jest naprawdę śliczna i ma jeden dobry pomysł na rozgrywkę, ale poza tym jest pusta jak studencka kiesa.**

Skoro już uraczyłem was przedwczesnym podsumowaniem, wypadałoby pewnie wyjaśnić, o co tu tak naprawdę chodzi. Gracz wciela się w opętanego przez leśnego duszka lisa, który potrafi manipulować porami roku. Początkowo idzie mu raczej niesporo i jest ograniczony do sezonu, który akuratnie spodobał się autorom, ale po jakimś czasie zyskuje pełną swobodę i może twórczo podchodzić do stawianych przed nim wyzwań zręcznościowo-logicznych. Jeśli nie daje rady doskoczyć do zbyt wysoko zawieszonej półki skalnej, ale w pobliżu dostrzega wodny gejzer, może sprowadzić zimę i skorzystać ze świeżo stworzonego lodowego stopnia. Nigdzie go nie ma? Może więc poniewiera się gdzieś nasiono, które rozkwitnie podlane wiosenną ulewą? To oczywiście tylko najprostsze przykłady, ale tak czy owak obejdzie się bez doktoratu z klimatologii, bo rozwiązania większości szarad są dość oczywiste, a w dodatku po jakimś czasie zarówno one, jak i lokacje, w których się mieszczą, zaczynają się powtarzać, przez co gra zamienia się w dość monotonną przebieżkę po zacnej okolicy.

Tytuł potrafi urzec naprawdę atrakcyjną oprawą graficzną. Przypomina „żywy" rysunek i jeśli się dobrze przyjrzeć, daje się nawet dostrzec poszczególne pociągnięcia „kredką". Majestatyczne puszcze, skalne groty, szmaragdowe łąki oraz nieliczne napotykane zwierzęta cieszą oko, a w tworzeniu baśniowego klimatu pomaga im ścieżka dźwiękowa nagrana przy współudziale profesjonalnego kwartetu smyczkowego. Szkoda tylko, że temu ostatniemu zdarza się czasem zagłuszyć monologi przebąkującej o fabule narratorki.

Seasons after Fall to produkcja dla tych, którzy w grach cenią sobie przede wszystkim doznania estetyczne. **Poza audiowizualną rozpustą nie ma tu tak naprawdę czego szukać.** Mechanicznie to po prostu kolejny platformer z niezłym, ale nie w pełni wykorzystanym patentem na rozgrywkę. |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 9
AUDIO 8

+ śliczna oprawa
+ pomysł ze zmianą pór roku

– gra jednej sztuczki
– powtarzalność zagadek i lokacji

12

- PLATFORMA: PS4
- PRODUCENT: SIE JAPAN/Q-GAMES
- DYSTRYBUTOR: PSN
- CENA: 84 ZŁ (WKRÓTCE F2P)
- WERSJA PL: PEŁNA (NAPISY)
- MULTI: DO 45 OSÓB NA SERWERZE
- GATUNEK: SURVIVAL

THE TOMORROW CHILDREN

Pięść robotnika dumnie stawia opór zakusom wroga. Z takich uroczych lokacji zbieramy zasoby.

Wołał „KOMUNO WRÓĆ!" i stracił osiem dych: **Cross**

Survival – próby przetrwania w niekorzystnych warunkach, budowanie nieszczególnie urodziwych konstrukcji, interakcje z innymi ludźmi (nierzadko wrednymi) i zbieranie ton ledwo użytecznego złomu. Wydawałoby się, że realia komunizmu pasują do tego gatunku idealnie.

A potem wątpimy w sens istnienia jako trybik bezlitosnego ustroju.

– Kaszoj *boruńca, puriwieta stirielet* – wita mnie w mieście pierwszy NPC ciągiem głosek, które choć brzmią jak rosyjski, Rosjanina wprawiłyby w osłupienie. **Stylistyka The Tomorrow Children to niby-komunizm w popkulturowym wydaniu** – typu „kazaliśmy naszym dorastającym poza systemem artystom naoglądać się filmów propagandowych z ZSRR, a potem zrobić coś w tym samym stylu". Ekran pokryty jest filtrami godnymi starych nagrań, barwy świata są bardzo stonowane, z monitorów łypie na nas twarz Przywódcy, głośniki zagrzewają do boju, a miasta zachęcają nas do ustawiania się w kolejkach po kartki czy do sklepu. Czuć w tym wszystkim udział świetnych grafików, programistów i muzyków, a jednak efekt końcowy odrzuca.

Największy problem The Tomorrow Children jest taki, że **wtłacza gracza w do bólu typowy dla survivali schemat rozgrywki** – zbuduj miasto, rozwijaj je i broń przed zniszczeniami, wyruszaj w niebezpieczne lokacje zbierać zasoby i tak w kółko – w ponurą dystopię, gdzie każdy obywatel jest przymuszany do pracy na rzecz ogółu. Towarzyszu, marsz budować kolejne socrealistyczne cuda. Towarzyszu, obowiązek wzywa ostrzeliwać nieszczególnie inteligentne potwory. Towarzyszu, wsiadaj do busa, który zawiezie cię na wyspę i pozwoli ci mozolnie zbierać zasoby ku chwale Narodu (irytuje mocno zaznaczona granica między miastami a dziczą). Długoterminowego celu brak, rozbudowujesz miasto, aż Przywódca cię pogłaszcze i wyśle na kolejny pionierski front. Nie jestem fanem Minecrafta, ale grając w niego, czuję wolność, mogę robić, co chcę. Tu co krok gra przypomina, że jestem łatwym do zastąpienia trybikiem nieczułego systemu, co wprawdzie pasuje do realiów ustroju, ale też po parudziesięciu minutach psuje całą przyjemność.

Rzecz jest skonstruowana na tyle sprawnie, że fani gatunku po skrzyknięciu się w grupę znajdą radość ze wspólnego planowania architektury miast i zwiedzania naprawdę imponujących, surrealistycznych wysp kryjących cenne zasoby. Jeśli jednak nie mają w sercu posłuszeństwa wujaszkowi Stalinowi i miłości do Międzynarodówki, nie wiem, czemu wśród morza podobnych gier mieliby wybrać akurat tę. |CDA|

OCENA **5+**

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 8
AUDIO 8

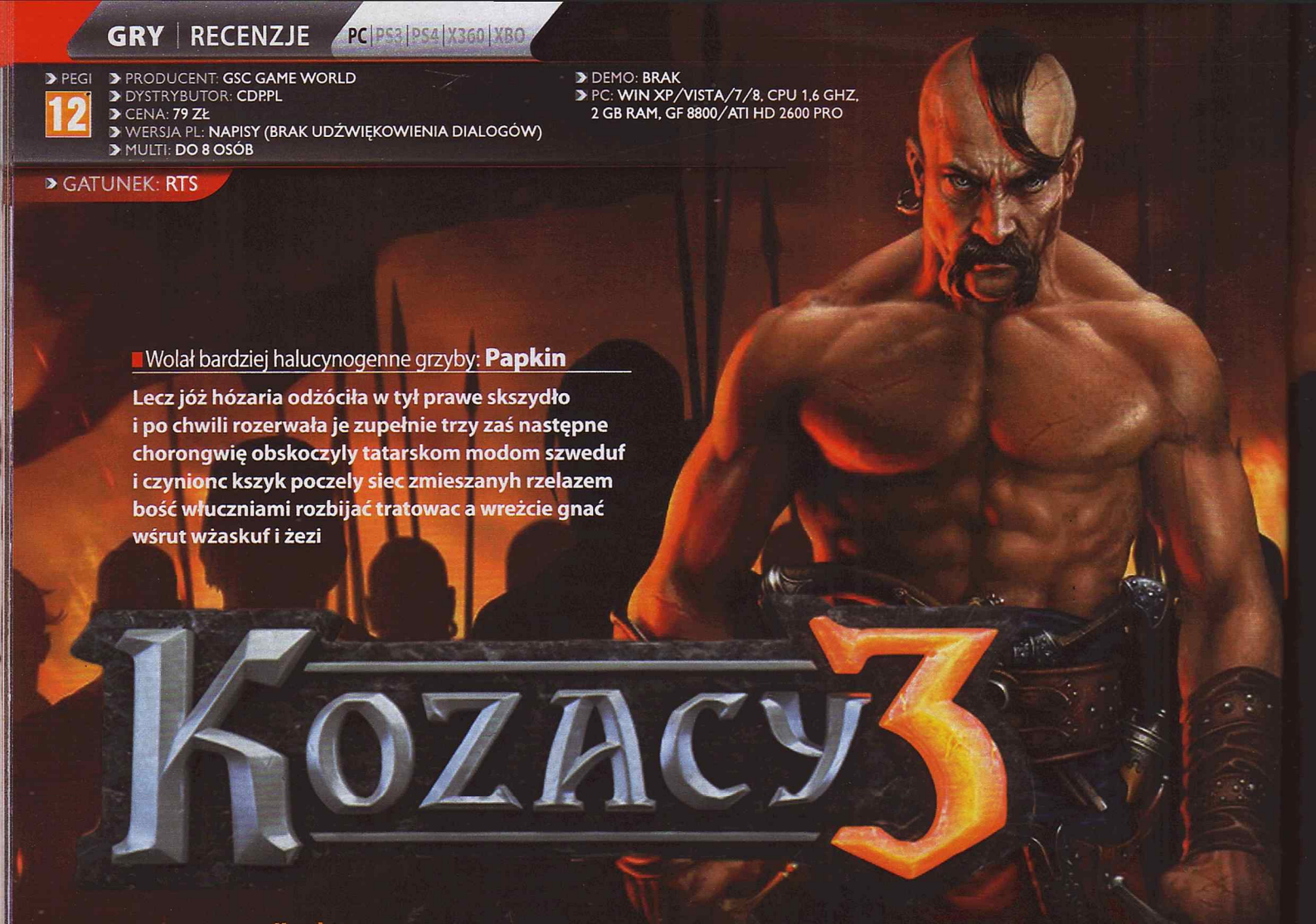
+ świetne udźwiękowienie i styl graficzny
+ naprawdę abstrakcyjne projekty wysp z zasobami
+ dopracowana jak na standardy gatunku

– ot, survival, jakich wiele
– bez innych ludzi zero zabawy...
– ...a i z nimi czujesz, jakbyś zamiast się bawić wykonywał plan sześcioletni

vn
Eurosport
TeleTydzień
onet.
FILMWEB
DEMOTYWATORY.PL
eska

PEGI 12

- PRODUCENT: GSC GAME WORLD
- DYSTRYBUTOR: CDP.PL
- CENA: 79 ZŁ
- WERSJA PL: NnapisY (brak udźwiękowienia dialogów)
- MULTI: do 8 osób
- DEMO: brak
- PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 1,6 GHz, 2 GB RAM, GF 8800/ATI HD 2600 PRO
- GATUNEK: RTS



Wolał bardziej halucynogenne grzyby: **Papkin**

Lecz jóż hózaria odżóciła w tył prawe skszydło i po chwili rozerwała je zupełnie trzy zaś następne chorongwię obskoczyly tatarskom modom szweduf i czynionc kszyk poczely siec zmieszanyh rzelazem bość włuczniami rozbijać tratowac a wreżcie gnać wśrut wżaskuf i żezi

Kozacy 3

Korektę, moją licealną polonistkę oraz was, Czytelnicy, serdecznie za powyższą profanację fragmentu „Potopu" przepraszam. Nasze spotkanie z Kozakami musiałem jednak rozpocząć w taki właśnie sposób, bo też gra, jako i Sienkiewicz starająca się wejrzeć w wiek XVII, pełna jest błędów. **I sama gra jest błędem.**

Matematyczny problem

Wbrew „trójce" w tytule nowa produkcja GSC Game World **jedną nogą stanowi rimejk części pierwszej, drugą zaś jej reboot**. Europejskie Boje, wydane w kraju Piastów w magicznym 2001, były naszym własnym wschodnioeuropejskim Age of Empires. I wówczas zachwycały. Przede wszystkim – skalą. Niby Jan Sobieski pod Wiedniem gracz manewrował wielotysięcznymi pułkami muszkieterów i dragonów, flankował husarskimi chorągwiami i przetrzebiał szeregi osmańskiego najeźdźcy artyleryjskim ogniem. Kozacy to było muśnięcie potęgi!

A w dodatku – wcale nieinwazyjny podręcznik do historii, wtłaczający do chłonnego jeszcze łba nazwy XVII-wiecznych formacji wojskowych, uczący ówczesnej sytuacji geopolitycznej i łechtający wewnętrznego orzełka. Bo przecież wiek XVII to czasy największej świetności Rzeczypospolitej Obojga Narodów, to wówczas sławę zdobywali skrzydlaci husarzy, rozsławieni szarżami pod Kircholmem i Chocimiem, zdolni stawiać czoła armiom Turcji, Szwecji i Rosji, a jednocześnie odpierać najazdy Tatarów.

I to wszystko wciąż tutaj jest! Podobnie jak jednostki, budynki, a nawet animacje. **U swojej podstawy Kozacy 3 to nadal tylko (i aż!) klon Age of Empires.** Chłopi wznoszą koszary i stajnie, po czym ruszają na tyrkę w kopalniach, żołnierze organizują się w formacje, my zaś, dowódca, dbamy o rozwój osady, otaczamy ją murem i wykupujemy jedno z 80 milionów ulepszeń. Bitwy nadal przytłaczają skalą (może w nich wziąć udział nawet 10 tysięcy luda!), a każda z 12 frakcji (poza Rzeczpospolitą możemy pokierować też Szwecją, Francją, a także... Algierią) ma przynależne tylko sobie oddziały z epoki. Mimo jednak drobnych korekt (przykładowo chłopi, zbudowawszy kopalnię, idą do niej pracować z automatu), pięciu zupełnie nowych, ciekawych kampanii (po pięć rozdziałów każda) oraz znacznie poprawionej oprawy **Kozacy 3 zachowali niemal każdy problem swojego praszczura**. Szesnaście lat później, po premierach Warcrafta III, Age of Mythology, Company of Heroes i rzeszy innych RTS-ów, taka zachowawczość to nie jest „błąd". To jest, proszę państwa, kpina!

Stop islamizacji Europy?

Na zrzutach (zwłaszcza tych promocyjnych) rzecz prezentuje się ładnie. Szczęśliwie nie zdecydowano się na przesiadkę w trójwymiar (na ciebie patrzę, Twierdzo!), wrażenie robi odwzorowanie umundurowania armii oraz architektury wieków minionych. Tyle że ten obraz, który z daleka wygląda na hołd dla Matejki, z bliska okazuje się płótnem marki WATERCOLOUR z Leroy Merlin. Okazuje się, że absolutnie wszystkie z bitew wieku XVII i XVIII rozgrywały się na zieloniutkich łączkach. Żołnierze dysponują dwiema animacjami – ruchu i ataku – i gdzie im tam do wymyślnych kontekstowych pląsów z Total Wara! Ot, powłócz nogami, wykonaj sunięcie, umrzyj. Pokraczne majtania szabelkami czy innymi pikami są jeszcze mniej czytelne przez skalę starć, w których uczestniczą tysiące ludzi jednocześnie. Razi też brak jakiejkolwiek kolizji obiektów oraz fakt, że oddziały mają brzydką tendencję do nachodzenia na siebie

Kozaków mogę polecić wyłącznie fanom pism Sacher-Masocha.

Koń, jak wiadomo z seriali Netfliksa, lubi się upić. Recenzent nie lubi, ale po grze w Kozaków – musiał.

tak, że nie widać, kto z kim właściwie walczy. Kozacka jazda porusza się w taki sposób, jakby naspidowana szturmowała wiksę w Energy. W dodatku zamiast wydobywać z siebie godne Zaporożców okrzyki bojowe, jakie w polu winny przerażać adwersarzy („job twoju...!"), wyniośle milczy. Armaty strzelają same, w myśl porzekadła, że to pan Bóg kule nosi, a gdy już władujemy żołnierzy na prom – okazuje się, że okręt przewożący 80 chłopa jest pusty... a na dokładkę najwyraźniej na rzekach panuje całkiem silny prąd poprzeczny, bo też wiosła ani drgną! **Mógłbym dłużej się wyzłośliwiać o graficznych mankamentach, ale przecież jeszcze nie przeszliśmy do AI...**

Polegli z legii legli i już nie lęgli.

Jeden z pierwszych scenariuszy, jakie rozegrałem, toczył się przeciwko imperium osmańskiemu. Ujmował błąd projektowy, przez który pierwszych 20 minut czekałem na werbunek armii, spokojnie wertując książkę i popijając herbatę. Później nie było lepiej. Muzułmanie, jak powszechnie wiadomo z TVP, uwielbiają ginąć w eksplozjach, gdyż teleportuje ich to do Dżannah, gdzie czekają stęsknione dziewice. I faktycznie, gdy moje bombardy masakrowały ich szeregi, w dodatku niszcząc z mozołem wznoszone wieże, ani drgnęli. Gdy zaś źle wymierzyłem siły na zamiary i zaatakowałem ich zbyt słabą armią – rozbili ją w proch i przejęli moją artylerię, ergo: najdroższe, co miałem (a co więcej, wymagające najdłuższego czasu produkcji). Jako że bateria stała sobie jednak nieruchomo, mój samotny wojak, osesek, co to jako jedyny ostał się z masakry, podszedł doń, wziął w posiadanie pięć armat i sprowadził je w bezpieczne miejsce...

...obok którego akurat pałętał się oddział zdolny – ja wiem – odbić moje bronione przez żołnierza (sztuk: 1) miasto i z powrotem przejąć te nieszczęsne kolubryny. Ale nie przejął, gdyż skrypt podpowiedział żołnierzykom, by ruszyć na północ i stoczyć skazane na porażkę starcie z kierowanymi przez komputer kozakami. W ogóle godzi się zauważyć, że gdyby w elektroniczny mózg wlano choćby kropelkę oleju, leżałbym podczas kampanii na deskach regularnie. Ale nie, żołnierze będą spokojnie stacjonować w tych swoich fortach i dłubać w nosie, dając mi się rozwijać nawet przez dwie godziny i spokojnie czekając na spotkanie z Allahem. Nie żeby nasza armia dysponowała większym pomyślunkiem. Żołdacy, którym nie pokazujemy paluszkiem, że „o, tu biją naszych", nie ruszą na ratunek kolegom choćby ci stali dwa metry obok. Podczas starć wymaga to absurdalnego mikrozarządzania, bo też niepilnowany oddział to oddział nieruchawy. A że równie problematyczne jest administrowanie miastem...

W kupie siła

Po prawdzie **ukraińscy twórcy starali się zamaskować tę indolencję absurdalnie wysokim poziomem trudności**, co jest odczuwalne zarówno podczas kampanii, jak i w scenariuszach, które – na „normalnym" poziomie trudności mają z normalnością tyle wspólnego co flirt z filtrem. Podczas fabularnych zadań – nie przeczę, pomysłowo skonstruowanych – zbyt często powtarza się schemat: pobaw się, pobaw, za pół godziny oskryptowana armia najedzie cię w takiej liczbie, że legiony Kary Mustafy mogą uchodzić za zastęp harcerzy. Jeśli zaś zdecydujemy się na wcale niefabularną potyczkę, komputer rozbudowuje się w tempie ekipy Extreme Makeover i w parenaście minut wysyła nam do bram taką wielość luda, że pozostaje siąść i zapłakać. Na tym etapie warto grać wyłącznie w multi. Owszem, lobby jest wybitnie amatorskie, a czat nie pozwala na to, by – ja wiem – porozmawiać sobie z kimś prywatnie, ale lepszy rydz niż... khem... Kozak?

CDP, zdając sobie sprawę z siły marki w kraju Jagiellonów, wydał grę sensownie. W dodatku zaangażował w tłumaczenie Jacka Komudę (autor „Orłów na Kremlu", cyklu powieści toczącego się w czasach wyprawy Dymitra Samozwańca na Moskwę... słowem: właściwy człowiek na właściwym miejscu). No i załadował do pudełka kilka fajnych bonusów, w tym słynny list Kozaków zaporoskich do sułtana Mehmeda IV („Jaki z ciebie do diabła rycerz, jeśli nie umiesz gołą dupą jeża zabić?"), i zaśpiewał sobie całkiem sensowną cenę. Gra zapewne się sprzeda. Ale – i błagam was, ten jeden raz posłuchajcie mojej rady – **niech was żadne „nostalgie" nie zamroczą! Kozacy powinni pozostać we wspomnieniach, a do koszyka można ich zapakować najwyżej podczas grzybobrania.** Jest pewna szansa, że za jakiś czas gracze wyklepią „trójkę" do stanu używalności, gdyż tytuł zintegrowano ze steamowym warsztatem i zaszyto weń edytor poziomów. Ale dziś kupno dziełka Ukraińców polecam tylko entuzjastom pism Leopolda von Sacher-Masocha. |CDA|

Husarz jaki jest, każdy widzi

Wiek XVII i XVIII to dla nas, Polaków, chlubny rozdział. Po reformie Stefana Batorego pola walki miała na dwa stulecia zdominować husaria, która zdobyła sobie sławę szarżami pod Kircholmem i Chocimiem i która stała się podstawą odsieczy wiedeńskiej, legendarnej już wiktorii hetmana Jana Sobieskiego. Husaria wywodzi się w nieco pokręconej linii od węgierskich raców i stanowi odpowiedź na mankamenty kopijników i jagiellońskiej rycerskiej jazdy (ta, przez wzgląd na ciężki rynsztunek i w efekcie kiepską manewrowość, nie wykazywała się skutecznością w starciach z lekką kawalerią tatarską). Z ciekawostek: słynne „skrzydła" nie były obowiązkowym elementem wyposażenia, do tego zwykle były mocowane do siodła, a nie pleców, i... często było to jedno skrzydło.

OCENA

3+

GRYWALNOŚĆ 3

WIDEO 5

AUDIO 5

- + ciekawie skonstruowana kampania
- + nienachalnie uczy historii XVII i XVIII wieku
- + ogromna skala starć
- + zgrabnie wydana i przetłumaczona
- + przyzwoita oprawa...
- – ...acz jej budżetowość i niedzisiejszość aż chrzęści
- – upierdliwe mikrozarządzanie
- – najgłupsza AI od jakichś czterech wieków
- – chaos na polu bitwy
- – rozliczne błędy projektowe
- – absurdalny poziom trudności

PEGI ?

- PRODUCENT: THE COALITION/SPLASH DAMAGE
- DYSTRYBUTOR: MICROSOFT
- CENA: 235 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 12 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC, XBO
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 10 (64-BIT), CPU 2 X 3 GHZ, 8 GB RAM, GF 750 TI/AMD R7 260X
- GATUNEK: AKCJA

Odwiesza lancera na kołku: **gem**

Na Gears of War 4, jak każdy szanujący się Xbot, czekałem w zasadzie od chwili ujawnienia XBO. Microsoft nie spieszył się jednak z nową odsłoną tej lokomotywy Xboksów, przesypiając premiery nie tylko One, ale także One S. I zdaje się, że w końcu rozumiem czemu.

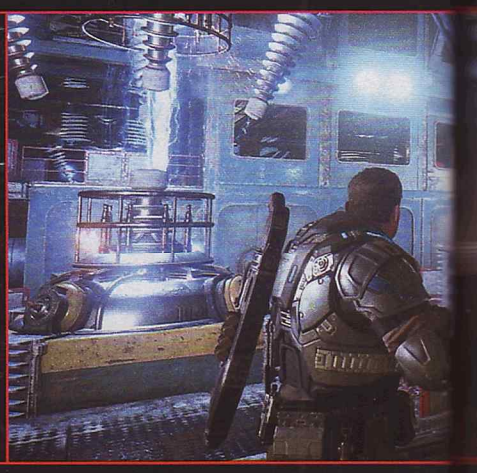
Zanim jednak przyjdziemy do oskarżeń i wyjaśnień, kilka słów należytego wprowadzenia natury technicznej. Mianowicie Gears of War 4 łatwego startu w życie nie miał. Jeszcze w niemowlęctwie stracił rodziców – twórcy oryginalnych Gearsów z Epic Games odsprzedali prawa jej wydawcy, ten zaś (Microsoft) przekazał markę w ręce nowego studia nazwanego The Coalition. Kieruje nim wprawdzie weteran serii, były szef „trójki" Rod Fergusson, jednak czy to dobrze, czy źle – jeszcze rozważymy. W dodatku już w dziecięctwie nasza sierotka mierzyć się musiała z gigantycznymi ambicjami setek tysięcy ojców chrzestnych (graczy), z których każdy oczekiwał, że oto nadchodzi gra, która rozpocznie nową epokę w dziejach rozrywki cyfrowej. Nic dziwnego, że tak długo Gears of War 4 nie chciał opuścić domu rodziców zastępczych i jego premiera odbyła się na dobrą sprawę o blisko trzy lata za późno.

JD, syn Marcusa

Pierwszą rzeczą, jaką widzimy w GoW4, jest gęba nowego głównego bohatera. Jest nim James Dominic Fenix – syn Marcusa, który albo cały wygląd dostał w genetycznym spadku po Anyi, albo też w sprawie paluchy maczał Damon. Nie wcielimy się jednak w niego – spoiler, spoiler! – od razu. Najpierw czeka nas niezły prolog, w którym robić będziemy za bezimiennych karmajnów tej serii, którzy historycznie towarzyszyli bohaterom w dniach ich największych triumfów. Tym samym prolog, który składa się tak naprawdę z trzech dość krótkich sekwencji, stanowi nie tylko intro do „czwórki" i jej samouczek, ale także okazję, by przypomnieć sobie z grubsza poprzednie gry serii i by raz jeszcze spotkać starych znajomych, którzy – spoiler, spoiler! – nie w komplecie przecież doczekali szczęśliwego końca oryginalnej trylogii. Doceniam też zmyślność całego wprowadzenia o tyle, że nawet mnie, wcale nie psychofanowi marki, zrobiło się cieplej na sercu na widok tego i tamtego, i potrafię sobie wyobrazić, co poczuje ktoś z tatuażem zębatki na ramieniu. **Pierwsze wrażenie, innymi słowy, nowe Gearsy robią doskonałe.**

I tym wyraźniejszy, niestety, staje się kontrast pomiędzy prologiem a pierwszym aktem kampanii, który, co tu kryć, poważnie zawodzi. Wskoczymy w nim w końcu w buciory młodego Feniksa, który – spoiler, spoiler! – wcale nie kroczy dumnie śladami słynnego ojca. Przeciwnie – poznajemy go, gdy z trójką innych barwnych obszarpańców zamierza złupić nowo powstające miasto COG. Naturalnie występują tzw. komplikacje i całą resztę całego aktu wypełnia strzelanie się – spoiler, spoiler! – z robotami. Powtórzę „z robotami", bo przyznam, że nie potrafię wymyślić niczego bardziej nie w stylu Gears of War. Cała ta soczystość, cała mięsność starć i litry juchy pryskającej na ekran przy ćwiartowaniu ciał

Yank & Shank, czyli Wyrwij & Zarżnij.



piłą łańcuchową kultowego lancera zamieniona jest w strzelanie w przerośnięte odkurzacze, zwane „deebees". Jakby zaś tego było mało, finałowa sekwencja aktu to base defense w stylu Hordy 2.0 – w tym przypadku sprowadzona do „przeżyj trzy fale", czyt. „zastaw się wieżyczkami", co także – umówmy się – nie do końca współbrzmi z kanonem.

Rój zamiast szarańczy

Pomiędzy aktami I i II ujawnił się jednak nowy wróg, zwany roboczo Rojem, i sprawy zaczęły wyglądać lepiej. W ekipie zjawił się też – psujler, psujler! – stary Marcus i tu również głos Johna DiMaggio zdziałał cuda, dając nadzieję na lepszą przyszłość poprzez lepszą przeszłość. Niemniej także w drugim akcie wciąż strzelamy się z elektrycznością i smarem, co zasadniczo pasowałoby może do jakiejś misji treningowej, ale nie dwóch piątych gry spod znaku Gears of War. Akt drugi kończy się też tak nieklimatyczną walką z „bossem", że autentycznie zacząłem rozważać, czy najwłaściwszą formą poznania Gears of War 4 nie jest aby obejrzenie filmików na YT. Potencjalnie zresztą, bo po prawdzie wcale nie chciałem już poznawać dalszego ciągu tej historii. **Nowi bohaterowie – czarny chłopczyk i biała dziewczynka – są tak bardzo pozbawieni charakteru, że nie pamiętam nawet ich imion.** Znam jednak ich funkcje: ten pierwszy odpowiada za „rozładowywanie napięcia", co oznacza, że wygłasza frazy sprawiające, że wstydzę się za ludzkość („Hm. Wielkie drzwi. Zaczynam nienawidzić wielkich drzwi"). Ta druga służy jako pretekst do romansu, z banalnymi scenkami typu panna ma się źle, więc nasz przez całą grę idealnie ogolony pięknis zapodaje do niej tekstem „You OK?". Przysięgam, dopiero teraz zrozumiałem, jak dobra była nieskażona samczość oryginału, w którym afekt Marcusa i Anyi był czysto platoniczny.

W redakcji też mamy tylko sztuczne światło.

Kolejny akt był jednak sporo lepszy. Pojawili się w końcu wrogowie, w których przyjemnie jest strzelać. Inna rzecz, że grając na poziomie hardkor (nauczony banalnym poziomem normala z „trójki"), zdałem sobie sprawę, jak potwornymi gąbkami na pociski są tu następni wrogowie. O ile potrafię wytłumaczyć sobie, że roboty mogły jakoś odbijać i nie czuć uszkodzeń, o tyle na moim hardkorze ładowałem w co większe paskudy ilości ołowiu przekraczające wielokrotnie ich masę. Swoją drogą to powinna być mechanika gry: strzelaj we wrogów tak długo, aż nie będą w stanie się ruszać i w końcu zapadną się pod ziemię pod własnym ciężarem. Akt trzeci był lepszy od poprzednich także dlatego, że dwa pierwsze **obnażają bezwzględnie płyciznę mechaniki serii w kwestii spawnowania wrogów**. We wcześniejszych nagłe pojawianie się grup szarańczy jak spod ziemi było uzasadnione – żyła pod ziemią. W „czwórce" jednak roboty transportowane są przez samoloty i w pewnym momencie miałem wrażenie, że gra powinna nazywać się Incoming Dropship, a nie Gears of War.

Nie próbujcie flankować

W trzecim etapie zdałem też sobie sprawę z tego, że Gears of War 4 to gra multiplayer – i to także w kampanii, którą da się przechodzić w dwie osoby. Stało się tak w chwili spotkania z „chwytaczem", którego modus operandi polega na powaleniu herosa, wchłonięciu go i... ucieczce poza pole bitwy. Świetny pomysł w trakcie gry ze znajomymi, gdy widok kumpla znikającego w brzuchu paskudy daje impuls, by go uwolnić, zanim będzie za późno, tj. zanim nastąpi restart poziomu. Gorzej, gdy gra się w towarzystwie AI, której zdarza się mieć za nic konieczność ratunku. Bywało więc, że po tym, jak „chwytacz" trafił mnie tym swoim niewidzialnym (!), samonaprowadzającym się (!!) pociskiem i wciągnął do brzuszka, odkładałem

Gdyby nie interfejs, rzekłbym, że Dark Souls.

pada, bo szanse na uwolnienie były niewielkie. AI zresztą niedomaga z obu stron. Ileż to, ach, ileż razy, widziałem swoich biedatowarzyszy stojących pośrodku pola, podczas gdy należałoby przycupnąć gdzieś w spokoju. Z drugiej strony zdarzało się, że odstrzeliwałem bezlitośnie kupry stworów kitrających się po niewłaściwej stronie osłony. Szybko też nauczyłem się bezwzględnie wykorzystywać to, że **AI atakuje głównie bohatera, co pozwala sprawnie wciągać ją w pułapki**.

Dość szybko też zdałem sobie sprawę, jak marnie sprawdzają się teraz taktyki właściwe dla poprzednich gier serii. W tych pierwszych ważne było oszczędzanie amunicji, zmiany

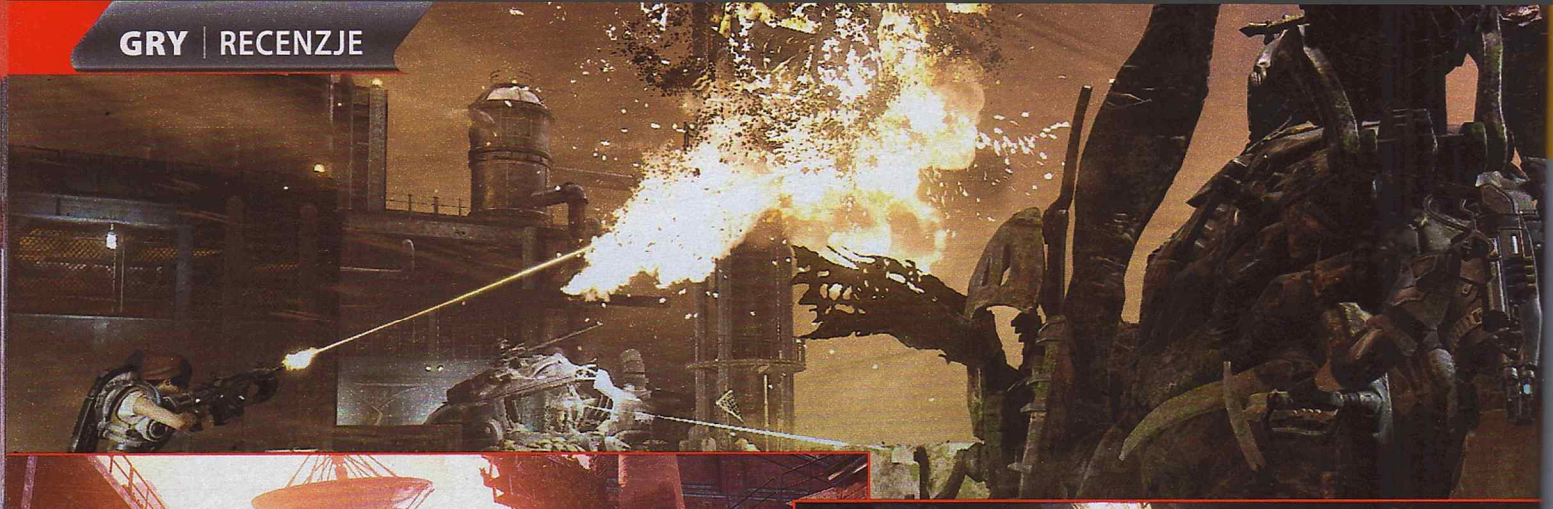
Gearsy wyraźnie utknęły w poprzedniej generacji konsol.

broni, a pośrednio także flankowanie i walka wręcz. Teraz amunicji jest aż nadto (25 lat po wojnie, ale skrzynki, broń... i trupy wciąż są wszędzie), więc przestrzeliłem się przez grę lancerem, a flankowanie z uwagi na to, że AI na hardkorze jest nieludzko sprawna w kombinacji powalenie/egzekucja, nie ma wcale sensu. Bezpieczniej jest prowadzić frontalną wymianę ognia, sukcesywnie eliminując cele. Po przyjęciu tej strategii ginąłem już tylko wtedy, gdy zabiły mnie skrypty, tudzież geometria. To swoją drogą spory problem twórców, jeśli zza otwierających się drzwi („Zaczynam nienawidzić wielkich drzwi") wyskakuje wielki brzydal z gatlingiem i wiem, że pokonanie tych 30 metrów do najbliższej osłony to kwestia wyłącznie szczęścia, w sensie – „może nie trafi" i „może nie utknę na osłonie". Zdarzało się też ginąć, gdy unikając ataków, wpadałem wprost w rakietę lub strzałę wymierzoną w któregoś z moich pożałowania godnych towarzyszy.

Niemniej czwarty akt najbliższy jest mej własnej wizji Gears of War. Podobała mi się nawet walka z tutejszym bossem, która wymagała zarówno orientacji, jak i precyzji. »

Gearsy à la 2013

Marka Gears of War zmieniła właścicieli z Epic Games na Microsoft jakoś w 2013 roku. Prace nad „czwórką" trwały wtedy od przynajmniej sześciu miesięcy, co oznacza, że The Coalition, które wykorzystało sporo z tej preprodukcji, miało aż nadto czasu, by dobrze zagospodarować 10 godzin kampanii...



Nawet po najczarniejszej nocy wstaje słońce.

Gearsy to wciąż zabawa w morderczego chowanego.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 7

AUDIO 8

- multi z potencjałem e-sportowym
- część walk z bossami
- zasadniczo windflares
- dubbing (Marcus, dziewczynka)
- bardzo dobra wersja PC
- wyczuwalny duży budżet

- marne fabuła i dialogi
- zleżała oprawa graficzna
- sekwencje base defense
- sekwencje „wyścigowe"
- część walk z „bossami"

Podsumowujący całość akt piąty, w którym pojawiają się nowi potężni sprzymierzeńcy i wyjaśnione zostaje znaczenie robociej nazwy „deebee", ponownie opuszcza gardę i walka z finałowym bossem sprowadzona do QTE pozostawia spore poczucie niedosytu. Przy okazji zdradzę – psujler do samego końca! – że ktoś, kto zginął, jednak przeżył i wcale nie jest wykluczone, że dziewczynka okaże się znacznie bliższa JD, niż się obojgu im zdaje.

W każdym razie z ulgą odłożyłem pada i zacząłem przypominać sobie, co mi się podoba w nowych Gearsach. No więc podoba mi się – jak zawsze – aktywne przeładowywanie broni. Podoba mi się – ponownie tradycyjnie – soczystość headshotów. **Z nowości podobają mi się „windflares" – pogodowe efekty uboczne działania imulsji**, czyli huragany, w trakcie których zmienia się trajektoria pocisków i możliwe jest niszczenie części otoczenia w celu zniszczenia innej jego części. Nie podoba mi się natomiast, że niszczalność jest tak umowna i występuje w miejscach, w których ma wystąpić.

Nowy lepszy świat

Na szczęście jednak zaraz po tym, korzystając z faktu, że serwery odpaliły się jeszcze przedpremierowo, przeniosłem się w świat hordy i pozostałych trybów **multiplayer. I tu nagle – nie uwierzycie – na nowo odkryłem magię Gears of War.** Przestała uwierać mnie kampanijna przyciężkawość ruchów postaci (to da się płynnie przeskoczyć nad przeszkodą?), zaczęły cieszyć „biegi reporterskie" i dodatkowe opcje walki wręcz, np. wyciągania przeciwników zza osłon, lub na odwrót – pakowania się za nie z butami. Zwłaszcza że w obydwu przypadkach możliwe jest płynne wykonanie egzekucji, ale także – po udanej kontrze – odwrócenie ról sprawcy i ofiary. W multi nie boli też ta funkcjonalna powtarzalność lokacji, gdzie na widok sali z licznymi osłonami nie mówisz „o tak!", lecz „o nie...", bo zachowania graczy nie są powtarzalne. I nie myślę tu tylko o klasycznych trybach kontra – zwłaszcza w wersji rankingowej dla hardkorów – lecz także nowej hordzie 3.0. Ta jak zwykle bazuje na odpieraniu fal wrogów i minibossów przy użyciu umocnień, ale tym razem waluta, za którą wykupuje się gadżety, leci z przeciwników i trzeba ją zbierać. To sprawia, że nie sposób już okopać się za wieżyczkami – trzeba ruszyć w pole. Do tego w hordzie pojawił się podział postaci na klasy, od ciężkozbrojnego po zwiadowcę!

Multiplayer wciąż jest wyśmienity!

Multi stworzone przez Splash Damage to tak naprawdę osobne dzieło, godne – co twierdzę, mimo że spędziłem w nim dotąd ledwie parę godzin – całych miesięcy ogrywania. Ma szeroki system rozwoju i personalizacji postaci – tym razem przez pakiety kart wykupywane za walutę zdobywaną w trakcie meczów – opcję resetowania postępów w zamian za chwalebną kosmetykę, a nawet, jako produkt systemu Play Anywhere, pozwala grać wspólnie konsolowcom i pecetowcom w kampanię, hordę i nawet kontra, ale tylko przeciw botom. Prawdziwe PvP zachowuje czystość platformową, co pozwala uniknąć nierównych siłą rzeczy starć padów z myszami.

Twórcy poważnie mówią przy tym także o potencjale e-sportowym Gears of War 4 – tryb eskalacji przewidziany jest na 13 rund! O tym jednak, jak poważnie podchodzą do zagadnienia, przekonało mnie dopiero to, że jakkolwiek w dniu premiery w grze jest ledwie 10 map (9 nowych plus nowy-stary Gridlock), to co miesiąc przez rok pojawiać się mają dwie kolejne – dając łącznie 34 lokacje starć. Pary można będzie naturalnie kupić jako DLC, udostępniane mają być też cyklicznie za darmo. Warto dodać również, że tryby multi na konsoli grają się w 60 klatkach na sekundę, a pecetowa wersja Gears of War 4 w przeciwieństwie do paru innych gier Play Anywhere (Forza H...) naprawdę daje radę.

W oczekiwaniu na „piątkę"

Koniec końców gdyby kampania stworzona została tak rozsądnie jak multi – byłby hit. Teraz jednak nie mogę znieść tego, że seria tak ewidentnie utknęła w poprzedniej generacji – tak pod względem treści, jak formy. Ten drugi, konkurencyjny GoW przynajmniej próbuje czegoś innego i nie jest to sekwencja base defense zamiast walki z bossem. Nie oszukuję się też, że będę jakoś dłużej grać w znakomite skądinąd multi, bo mój czas wolny wypełniają w ostatnim czasie World of Tanks oraz World of Warcraft – a doba wciąż nie chce mieć 60 godzin. To oznacza, że zmuszony jestem odwiesić lancera na kołek nad kominkiem, gdzie zaczeka na kolejną część nowej trylogii, na tym razem – mam nadzieję – naprawdę next-genowe Gears of War 5. |CDA|

PROMOCJA! Teraz **20% extra!** Przy rejestracji wpisz kod **CDACTION**

Promocja trwa do 01.12.2016 r. Szczegóły promocji dostępne na blog.za10groszy.pl

8 zł
~~322,00 zł~~

20 zł
~~1 855,00 zł~~

13 zł
~~5 155,00 zł~~

7 zł
~~4 447,00 zł~~

iPhone i MacBook są znakiem towarowym firmy Apple

za10groszy®
by wellbid

TYLKO NOWE MARKOWE PRODUKTY

95% TANIEJ!

Już ponad 1 000 000 zakończonych aukcji!

PEGI 3

- PRODUCENT: KONAMI
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: OK. 150 ZŁ (PC, PS3, X360), OK. 190 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 4 OSÓB LOKALNIE, DO 22 OSÓB W SIECI
- GRALIŚMY NA: PC, PS4
- DEMO: TYLKO NA KONSOLACH
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 1,8 GHZ, 1 GB RAM, GF 8800/ATI X1600/INTEL HD 3000
- GATUNEK: SPORTOWA

PES 2017
PRO EVOLUTION SOCCER

WERSJA NA KONSOLE

Przekonywał się powoli i nie do końca: **CormaC**

Konieczność oceny nowego PES-a trapiła mnie tak bardzo, że odkładałem napisanie recenzji do chwili, aż natrafiłem plecami na mur. Rozum przekonuje, że gra powinna rzucić mnie na kolana. Ale z sercem dogadać się nie potrafi.

O moim stosunku do nowego Pro Evo w dużej mierze zadecydowało pierwsze wrażenie. Zanim w ogóle usłyszałem gwizdek, spotkało mnie potężne rozczarowanie.

Licencja na przekręcanie

Pomijając tryb Ultimate Team w Fifie, od lat zwykłem grywać w sieci reprezentacją Polski – to jedyna drużyna, której wirtualny trykot zakładam z prawdziwą satysfakcją. Wyobraźcie więc sobie, jak bardzo skisła mi mina, gdy zobaczyłem w składzie „naszych" jakichś... Kendallów i MacMillanów. Menu edycji zespołu nie rozwiązało problemu – w puli potencjalnych kadrowiczów znalazłem tylko niektórych Polaków. Nie ma np. Lewandowskiego. Serio. Ani w polskiej kadrze, ani w Bayernie, bo nie ma Bayernu. **Temat PES-owych licencji po raz kolejny najpełniej podsumowuje słowo „dramat".** Co z tego, że Pro Evo ma oficjalną Ligę Mistrzów, skoro Man Red (Manchester United) toczy w niej bój z MD White (Realem Madryt)?

Wiem, że to powierzchowne, ale dla mnie żałosna ubogość licencji jest dużym problemem. Częściowym remedium są jak zwykle przygotowywane przez fanów łatki pozwalające (również na PS4) nieoficjalnie rozwiać licencyjny fetor. Pomijając uciążliwości związane z ich instalacją, nie są one dla mnie panaceum, bo nie wszystkie hulają w trybach sieciowych, a w kopanki gram głównie online (zaznaczę, że nie odnotowałem w PES-ie 2017 problemów z połączeniem i lagami, na które wielu narzeka).

<dźwięk gwizdka sędziowskiego>

Dobra, licencyjne żale na bok. Czasy, gdy Pro Evo ustępowało Fifie na każdym froncie, minęły i każda opinia na temat przewagi jednej czy drugiej gry pod względem gameplayu wynikać będzie wyłącznie z osobistych preferencji. Znamy się od dawna, więc przyznam otwarcie, że moje serce od lat należy do Fify. Do najnowszej gry Konami przekonywałem się opornie, bo jej feeling jest zupełnie inny. Przyzwyczajony do pewnych automatyzmów z początku uznałem wpływ silnika fizycznego na przebieg spotkania za przesadzony. Tak zwyczajnie, po ludzku szlag mnie trafiał, gdy traciłem piłkę przez to, że moi zawodnicy mieli problemy z jej szybkim przyjęciem, opanowaniem, odwróceniem się, bo gra wiedziała, że mieć powinni.

Do Pro Evo trzeba się przyzwyczaić i ewentualnie zwalczyć odruch przenoszenia do niego nawyków z Fify. Bardzo żałuję tego, że muszę pisać tekst już teraz, nie mając szansy porządnie się z grą ułożyć, bo im dłużej grałem, tym bardziej mi się podobała. **Silnik fizyczny jest naprawdę znakomity**, potrafi zaskoczyć naturalnością zachowań piłkarzy – którą pogłębiają nowe animacje – i bardzo rzadko stroi sobie głupie żarty. Że mecze często są bardzo zaciętą, ale mało efektowną kopaniną z masą strat i przebitek? Taki bywa również prawdziwy futbol i szacun dla gry za to, że to odzwierciedla.

Z drugiej jednak strony **wprawnemu, kreatywnemu graczowi PES daje możliwości uprawiania zachwycającego ofensywnego futbolu**. Sprzyjają temu tradycyjnie soczyste strzały z dystansu, szerokie spektrum dostępnych zagrań i zmyślne, acz nienachalne wspomaganie podań (zachwyca mnie to, jak rozrywają obronę te w uliczkę). Oraz AI. Ależ ona wyewoluowała! „Lecimy flanką", myślę sobie, bo uwielbiam latać flanką, a skrzydłowy już wybiega na wolne pole. Zespół cię wspiera, odciąża, daje różne możliwości rozegrania. Jest to tym cenniejsze, że bystra sztuczna inteligencja przeciwnika zmusza do większego wysiłku, rozpracowując schematy gracza i utrudniając ich realizację. Świetnie broni przed polem karnym, znacząco komplikując nie tylko wejście w nie, ale i oddanie strzału z dystansu. Lepiej niż kiedykolwiek radzą sobie także bramkarze. Może nawet aż za dobrze, bo pewnie łapią potężne bomby, których prawdziwy golkiper nie odważyłby się chwytać.

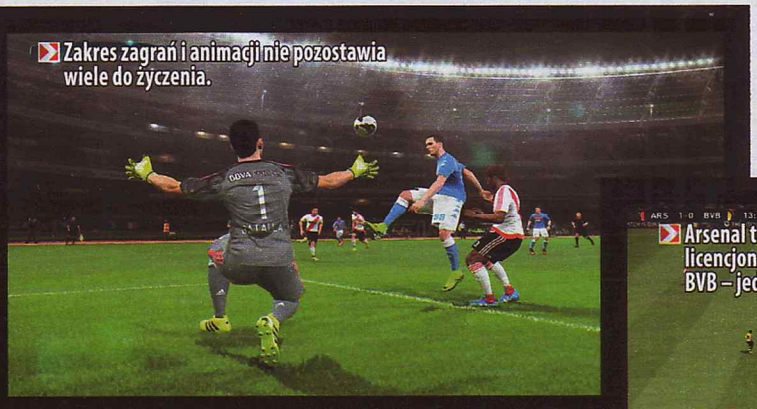
Studio pomeczowe

Pro Evo 2017 to w ostatecznym rozrachunku gra bardzo udana – **nieprzewidywalna, widowiskowa, głęboka, satysfakcjonująca i ładna, a przy tym wciągająca rozbudowanymi, podszytymi menadżerką trybami zabawy**. Tyle że trzeba dać jej czas, by ujawniła swoje zalety, bo nie muszą być oczywiste na pierwszy rzut oka, np. gdy z doskoku chwyci się pada na imprezie. Do mnie jako całość nie do końca przemawia i wydaje mi się nieco bezduszna. Atmosferę wielkiej piłki bez porównania lepiej oddaje FIFA – nie tylko dzięki licencjom, ale też komentarzowi (ten w PES-ie jest słabiutki i brak polskojęzycznego) i ogólnie pojętej otoczce. Ale ja to ja, a ty to ty, więc jeśli nie przeszkadza ci żenada z licencjami, po prostu porzuć ewentualne uprzedzenia, ściągnij dema obu produkcji i przekonaj się, które korki lepiej leżą. |CDA|

OCENA **8**

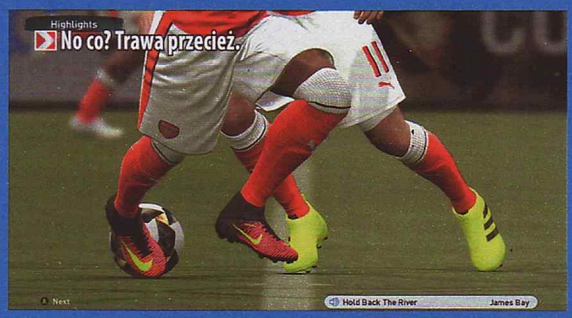
GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

- + w rękach wprawnego gracza szybka, płynna, widowiskowa
- + silnik fizyczny robi wrażenie...
- + ...podobnie jak AI
- + atrakcyjne, rozbudowane tryby gry
- + możliwość wgrywania nieoficjalnych aktualizacji na PS4
- + dobrze wygląda
- – jak zwykle licencje...
- – ...ze szczupłości których częściowo wynika brak atmosfery wielkiej piłki
- – na pierwszy strzał mniej przystępna od Fify
- – słaby komentarz


Zakres zagrań i animacji nie pozostawia wiele do życzenia.

Arsenal to jeden z dwóch dostępnych licencjonowanych klubów angielskich, BVB – jeden z trzech niemieckich.

WERSJA NA PC



Z niesmakiem smarknął na ohydną murawę: CormaC

Starsi fani cyfrowego futbolu pamiętają z pewnością czasy, gdy na Electronic Arts spadały gromy za to, że FIFA na PC była pod wieloma względami opóźniona w stosunku do wersji konsolowych i wyglądała przy nich jak niesmaczny żart.

Elektronicy wzięli się w końcu w garść, stawiając do pionu ubogą krewną konsolowych odsłon. Tyle że role się odwróciły – teraz to Konami robi dokładnie to samo co niegdyś kustosze cyklu FIFA, czyli cynicznie wypina się na posiadaczy blaszaków.

Pozornie Pro Evo na PC to ta sama produkcja co na konsolach, z – na szczęście – tymi samymi trybami rozgrywki, taką samą muzyką w takich samych menusach (które nie obsługują myszki, więc są tak samo „przyjazne" jak na konsolach) i – niestety – takimi samymi licencjami. Kiedy jednak wybiegnie się na boisko, słowo „evolution" w tytule nabiera posmaku gorzkiej ironii, bo pod względem technicznym gra odbija się od oczekiwań współczesnego gracza jak trampkarz od Krychowiaka. Wygląda po prostu źle. Nie „źle jak na ogromne możliwości pecetów". Po prostu źle. Nie trzeba długo się przyglądać, by zauważyć, że **komputerowa odsłona PES-a została daleko w tyle za konsolami obecnej generacji** i bliżej jej do epoki PS3/X360.

Gładka tafla murawy

Zamiast wspaniałych stadionów **użytkownicy blaszaków dostali coś, co przypomina smutne, wyłysiałe polskie klepiska**. Przy standardowej kamerze meczowej tekstury murawy da się jeszcze przełknąć, o ile zdejmie się okulary albo mocno przymruży oczy. Podczas powtórek i zbliżeń – np. przy wykonywaniu stałych fragmentów – można tylko złapać się za głowę. Gdzie jest trawa?! Dlaczego w tym samym meczu w jednym ujęciu murawa jest obrzydliwie rozpaćkaną, płaską powierzchnią zachęcającą do wymiany korków na buty do futsalu, w innym wygląda... no, powiedzmy, że prawie akceptowalnie (nigdy nie jest tak bujna, soczysta i zachęcająca jak na konsolach obecnej generacji do turlania się nago), a jeszcze kiedy indziej z niewiadomego powodu pojawia się miejscowo, łatami? Gdyby działo się to na konsolach, można byłoby to tłumaczyć tym, że silnik dobiera poziom detali, by układ graficzny nie sfajdał... pardą: nie sfajczył się z wysiłku. Na pecetach, przy włączonej maksymalnej jakości obrazu, jest to zwyczajny skandal.

Tragicznie wyglądają również trybuny, na których straszą brzydcy, ohydnie rozpikselizowani kibice, w dodatku podrygujący synchronicznie, co daje komiczny efekt, przez który nie wiadomo, czy zanieść się nerwowym śmiechem, czy histerycznym szlochem. Modele piłkarzy prezentują się na tle fanów świetnie, ale tylko na ich tle, bo już porównanie z wersjami na PS4 i XBO obnaża mniejszą szczegółowość zawodników (brak cieszących oko detali pokroju strużek potu), niepokojące, martwe oczy, a tu i ówdzie – np. na butach – wyraźnie niższą rozdzielczość tekstur. Są także animowani gorzej niż na konsolach – nie tylko poruszają się mniej płynnie, ale też nie nauczono ich niektórych ruchów. Boleśnie niedzisiejsze jest również cieniowanie, przez co edycja pecetowa wygląda płasko i po prostu staro. Na bogów, nawet przemielony przez przesadną kompresję logos gry pojawiający się przed powtórkami jest szkaradny!

Czerwona kartka

Rozgrywka ma na blaszaku feeling inny niż w edycjach na PS4 i XBO, bo **stary pecetowy silnik nie pozwolił najwyraźniej na wprowadzenie niektórych nowinek**. Jest inny, ale to, czy gorszy, to już kwestia indywidualna. Ze względu na uproszczoną fizykę łatwiej niż na konsolach kontroluje się zawodników i piłkę pod ich nogami – i takie arcade'owe oblicze PES-a też może się podobać, nawet jeśli cierpi na tym boiskowa nieprzewidywalność. Choć wciąż gra się nieźle, nie sposób przeoczyć faktu, że silnik napędzający pecetową odsłonę gry jest zwyczajnie przestarzały. Ciśnienie podnosili mi też okazjonalnie bramkarze, bo tym pecetowym zdarza się niekiedy powrócić do czasów, gdy golkiperzy stanowili w Pro Evo poważny problem i sikające regularnie źródło frustracji, wtrącając między nadludzkie interwencje żałosne wpadki.

Komputerowa wersja PES-a 2017 wyraźnie **zrobiona została tylko po to, żeby była i żeby wytrząsnąć z pecetowców trochę łatwej kasy**. Nie daj się – nie kupuj. Jeśli z jakiegoś powodu brzydzisz się Fifą, pozostań przy poprzedniej pecetowej edycji Pro Evo. Najwyraźniej na poważne zmiany trzeba poczekać do momentu, aż trup rozłoży się tak, by nie dało się go już zasypać pudrem. Ciekawe tylko, jak wrażliwy nos ma Konami... |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 7

+ jeśli ktoś nienawidzi Fify, to ma na PC alternatywę, w którą można z przyjemnością pograć
+ jeśli masz pecetowego PES-a 2016, to nowego nie musisz kupować – zysk!

– wersja PC została daleko w tyle za tą na PS4/XBO
– dwa tygodnie po premierze strasznie mało pecetowców w sieci
– na obsługę myszki to jednak można było się wysilić

Zdjęcie: Picsel

PEGI 3

- PRODUCENT: EA SPORTS
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: 140 ZŁ (PC), 190 ZŁ (PS3, X360), 220 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 4 OSÓB LOKALNIE, DO 22 ONLINE
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: TAK
- PC: WIN 7/8.1/10 (64-BIT), CPU CORE I3 3,1 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 460/AMD R7 260
- GATUNEK: SPORTOWA

FIFA 17

Drogą do sławy podążył: **CormaC**

Czując na plecach oddech coraz lepszego PES-a, FIFA ucieka w nowy silnik – Frostbite. Kilka lat temu przesiadka na potężniejszą technologię całkowicie odmieniła grę i brutalnie przetasowała układ sił między seriami Konami i EA. Tym razem nie pociągnęła za sobą rewolucji – tej doczekaliśmy się jednak, tyle że skromniejszej i w zupełnie innym aspekcie.

Wygrawszy bez większego wysiłku licencyjny wyścig zbrojeń i doprowadziwszy rozgrywkę do stanu, w którym drastyczne zmiany odebrane zostałyby przez wielu jako wysilone lub wręcz zbędne, EA Sports musiało poszukać dla najpopularniejszej gry sportowej świata całkiem nowej drogi rozwoju. I znalazła tę drogę – Drogę do sławy, czyli **tryb fabularny uświetniający wersje na PC, PS4 i XBO**. Pomysł nie jest w żadnym razie nowatorski, o czym wiedzą choćby fani serii NBA 2K. Zresztą również EA ponad pięć lat temu wpisało sobie do portfolio sportówkę zawiniętą w osobistą historię – symulator boksu Fight Night Champion.

Trzeba wziąć się ostro do roboty, bo oceną 6 trenera nie zachwycę.

Futbolowy klan

Drogę do sławy – u podstaw której legł tryb Kariery zawodnika – przemierzamy wspólnie z Aleksem Hunterem. Wybitnie utalentowanego czarnoskórego młodzieńca poznajemy na turnieju U-11. Jego i jego najbliższych – matkę, dziadka, który na boiskach Premier League dorobił się statusu legendy, oraz ojca, któremu kontuzja na to nie pozwoliła, zamieniając przy okazji w zgorzkniałego dupka przygniatającego syna do murawy absurdalnymi oczekiwaniami. Gdy spotykamy się z Aleksem ponownie kilka lat później, jego ojciec jest już gdzieś daleko i niespecjalnie interesuje się nastolatkiem, który wciąż stara się mu zaimponować, rozwijając się pod okiem dziadka. Banał, nie? A będzie takich banałów więcej, np. gdy chłopak postawi sobie za cel zdobycie jedynego trofeum, jakiego dziadek nigdy nie uniósł; gdy bliskiemu przyjacielowi z dzieciństwa, również wyjątkowemu talentowi piłkarskiemu, do głowy uderzy wyjątkowo toksyczna sodówka itp. Droga do sławy to odpowiednik utrzymanego w konwencji „od zera do bohatera" kina sportowego, w którym **zwroty akcji nie są dość zwrotne, by wywinąć się rozpędzonej sztampie**.

Z filmami tryb fabularny ma tym więcej wspólnego, że drogę Aleksa na szczyt bardziej się ogląda, niż wytycza – brak re-

Niektóre minigry treningowe są tak fajne, że stanowią wartość same w sobie.

Dialogi wyglądają epegowo, ale ich wpływ na rozgrywkę jest symboliczny.

Tak wyglądają teraz rożne i wolne – wskazujesz celownikiem, dokąd chcesz posłać piłkę.

alnego wpływu na historię jest chwilami bolesny i rodzi kuriozalne sytuacje. Scenarzysta napisał swoje i jeśli twoje poczynania nie zawsze wpasowują się w jego wizję, to... cóż... pech. Jeżeli podczas przedsezonowego tournée zagrasz jak ostatnia ciamajda, gwiazda rywali i tak cię skomplementuje. Na wypożyczenie do niższej ligi zostaniesz zesłany nawet, jeśli wykorzystasz swoje nędzne minuty w macierzystym klubie w dwustu procentach, strzelając bramkę za bramką. Podpisując swój pierwszy kontrakt, wybierasz spośród autentycznych zespołów z Premier League i decyzja ta też może zrodzić głupotkę, bo jednym z punktów scenariusza jest zasilenie drużyny gwiazdą, której transfer do – dajmy na to – Hull City byłby w rzeczywistości niedorzeczny.

Symboliczny wpływ na rozwój wypadków ma również wybór opcji dialogowych (np. podczas konferencji) – nie zmieniają one historii, decydują jedynie o tym, jak postrzegany będzie Alex. Jeśli będziesz arogantem i np. przypiszesz sobie zasługi za wygrany mecz, zapunktujesz u spragnionych wyrazistych osobowości kibiców, ale stracisz w oczach menadżera. Jeśli zamiast tego skromnie podkreślisz wysiłek całej drużyny, zyskasz mniej fanów na wirtualnym Twitterze (przy okazji: tweety szybko stają się powtarzalne) i później podpiszesz umowę sponsorską, natomiast trener spojrzy na ciebie przychylniej. Nie ma to jednak większego znaczenia.

Wyidealizowana przygoda...

Punktuję słabości Drogi do sławy – że sztampowa fabularnie, że liniowa, że czasem nierealistyczna – ale prawda jest taka, że pomimo oczywistych wad wciągnęła mnie bez reszty. Jej siła leży w prostej szczerości i fakcie, że wprowadza czynnik ludzki, jakiego nie oferuje żaden inny tryb ani w Fifie, ani w PES-ie. Szybko zżyłem się z Hunterem i jego emocje stały się moimi w stopniu, jakiego się nie spodziewałem. W budowaniu atmosfery sporą zasługę ma fantastyczna, oszczędna muzyka autorstwa Atticusa Rossa (zdobywcy Oscara za ścieżkę dźwiękową do „The Social Network").

Pod względem prezentacji meczów i ogólnej otoczki FIFA to mistrzostwo świata.

Tryb fabularny to romantyczna przygoda, o jakiej marzy się, kopiąc piłkę z kumplami na podwórku. Przygoda z wielkim futbolem, którego ducha oddano znakomicie, przynajmniej w odczuciu laika, który o profesjonalny sport się nie otarł, za to kiedyś zerwał się z lekcji, by dowiedzieć się, czy Roberto zabierze Tsubasę ze sobą do Brazylii. Nie wątpię w to, że przedstawiona w Drodze do sławy wizja jest wyidealizowana i mocno uproszczona, ale wierzę, że zatrudnieni przez EA konsultanci (m.in. Harry Kane i Marco Reuss, a także ghostwriter stojący za autobiografią Beckhama) nie pozwolili nakłaść mi do głowy kompletnych bzdur.

...i piłkarska codzienność

Muszę przyklasnąć nowemu trybowi Fify za coś jeszcze – podkreśla on fakt, że za sukcesem i sławą stoi ogrom pracy na treningach. Można zdać się na symulację ćwiczeń, ale nie warto tego robić, bo tylko samodzielnie zapewnisz Aleksowi optymalny rozwój. Zupełnie nie korciło mnie zresztą, by unikać tych zajęć, bo **minigry treningowe są bardzo satysfakcjonujące** z kilku powodów. Po pierwsze, wraz z występami w meczach służą rozkwitowi Aleksa – każde ćwiczenie przekłada się na wzrost konkretnych cech i umiejętności chłopaka (drybling, równowaga, odbiór i masa innych), tym większy, im lepiej poradzisz sobie z zadaniem (możliwe są trzy próby). Obserwowanie rosnących słupków jest tym przyjemniejsze, że nie są to jakieś abstrakcyjne cy- »

W trybie kariery za najlepszy klub do rozpoczęcia kariery uznałem Leicester City. Bartosza Kapustki nie spotkałem.

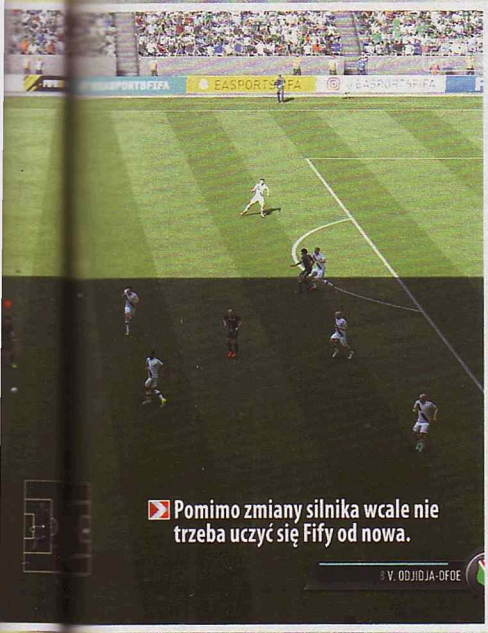
Kuba do Milika i... tak, poprzeczka. Te zdarzają się w Fifie podejrzanie często.

ferki – mają odzwierciedlenie w boiskowej praktyce, decydując np. o tym, czy Hunter wyprzedzi obrońcę. Po drugie, zauważalnie podnoszą umiejętności gracza, który rozwija się wraz z Hunterem. Po trzecie, te minigierki – wyścigi z piłką przez tory przeszkód, strzelanie na bramkę częściowo zasłoniętą deskami i wiele, wiele innych – są angażujące i zwyczajnie fajne. Bawią tak bardzo, że pierwszy wieczór z Fifą 17 spędziłem głównie w odrębnym menu treningowym, wykręcając coraz wyższe wyniki w różnych konkurencjach.

Jeżeli już tylko cierpienie przypomina ci, że żyjesz, FIFA oferuje rodzimą Ekstraklasę.

Mecze rozgrywać można w Drodze do sławy na dwa sposoby – sterując całym zespołem (jednak bez najmniejszego wpływu na taktykę) albo wyłącznie Hunterem. Ja upodobałem sobie tę pierwszą opcję, bo wolałem mieć wszystko pod kontrolą – często grać na Aleksa, samodzielnie wykańczać jego dośrodkowania itp. – a nie polegać na AI. Gdy nie znajdziesz się w kadrze meczowej, wynik spotkania zostanie zasymulowany, podobnie jak przebieg meczu do momentu, aż wejdziesz z ławki, na której go zaczniesz. Wpuszczając cię jako zmiennika, trener wyrazi swoje oczekiwania (czasem ekstrawaganckie, bo kto zdrowy na umyśle wymaga od siedemnastolatka, by odwrócił losy spotkania, meldując się na murawie pół godziny przed końcem, gdy jego drużyna przegrywa 0:3 z Manchesterem City?). Postawa Huntera na boisku jest nieustannie oceniana, a w rogu ekranu widać notę aktualizowaną na bieżąco po udanych i nieudanych zagraniach. Wirtualny belfer działa nieźle, ale jest tylko algorytmem, więc zdarzają mu się dziwaczne decyzje – przytrafiło mi się na przykład, że za korner wywalczony po przebojowym rajdzie skrzydłem zostałem „nagrodzony" obniżeniem oceny i radą, bym szanował piłkę. Dodatkowo w przerwie i po meczu menadżer chwali cię za to, co ci wychodziło, i wskazuje obszary wymagające poprawy – najczęściej celnie.

Rozgadałem się o Drodze do sławy, ale czuję się w tym gadulstwie usprawiedliwiony, bo **to w Fifie największy powiew świeżości od lat**. Dla porządku wspomnieć jednak należy, że pogłębienia doczekały się również inne tryby zabawy. W sztandarowym dla serii Ultimate Team pojawiły się np. wyzwania budowania składu, które wyma-



Pomimo zmiany silnika wcale nie trzeba uczyć się Fify od nowa.

Okiem Huta

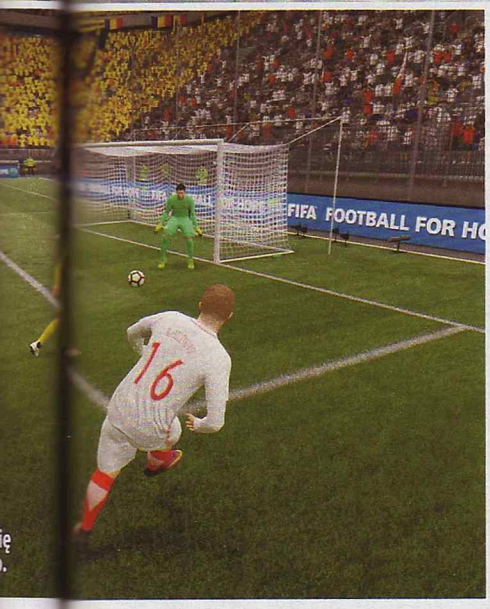
OCENA 8

Kiedy w 2013 roku David Moyes przejął kontrolę nad Manchesterem United po Sir Aleksie Fergusonie, wszyscy zastanawiali się, w jakiej formie zespół rozpocznie sezon Premier League. Czerwone Diabły wygrały 4:1 – co prawda ze Swansea, ale jednak – i zrobiły fenomenalne pierwsze wrażenie. Mimo to sezon zakończyły na siódmym miejscu, najniższym od wielu lat. Podobnie może być z Fifą 17.

Pierwsze wrażenie jest niesamowite. Zmiana silnika sprawiła, że nowa FIFA wygląda fenomenalnie, a jednocześnie dalej gra się w nią tak jak w poprzednie części serii. To wielkie osiągnięcie developerów, prawdziwy cud – wyobraźcie sobie np. przeniesienie Unreal Tournamenta na id Tech. Tryb Droga do sławy wciąga od pierwszej chwili. Przed możliwością skosztowania go w demie uważałem, że to coś, czego zupełnie nie potrzebuję. Tymczasem grę w Siedemnastkę zacząłem właśnie od niego i poświęciłem nań dobrych kilkanaście godzin. Cieszy większa inteligencja sterowanych przez AI zawodników – potrafią błysnąć takim wystawieniem się do podania, że aż trudno uwierzyć, iż nie stoi za tym żywy człowiek. Nowe pomysły na stałe fragmenty gry też w pierwszym kontakcie cieszą – oto dostajemy nowe rozwiązania w obszarach, które od dawna nie były zmieniane, i dla wielu były najsłabszym elementem poprzednich odsłon.

Jednak im dalej w las – przepraszam, w sezon – tym więcej błędów, niedoróbek czy złych decyzji. To, co na początku budzi podziw – przeniesienie mechaniki poprzednich części w środowisko nowej technologii – po jakimś czasie zaczyna drażnić; chciałoby się więcej zmian, więcej świeżości. Droga do sławy, choć to naprawdę doskonały dodatek do serii, też traci blask, gdy odkrywamy, że wpływ gracza na tę opowieść jest niewielki. To odkrycie boli tym bardziej, że sporo mechanizmów (np. różna „temperatura" wypowiedzi) sprawia wrażenie, że możemy kształtować historię. Dziwne zachowania fizyki piłkarzy to w pierwszych tygodniach życia Fify norma (trzeba jednak oddać cesarzowi, co cesarskie, i wspomnieć, że ekipa stojąca za grą szybko poprawia je w aktualizacjach po premierze); tu jest ich jakby więcej, bywa, że bardziej pokracznych.

FIFA 17 – mocno odświeżona, naprawdę piękna – pozostaje jednak Fifą. To, co wyciągam z niej na plus, to tryb fabularny, sprytne AI piłkarzy, akcji tempo wyższe niż w Szesnastce i mocno poprawiony kod sieciowy (dużo szybsze wynajdywanie przeciwników online, przynajmniej na PS4). Ważąc wszystko, to jednak trochę mało, bo przecież konkurencja nie śpi.



gają zestawiania jedenastek spełniających przeróżne wymagania, np. złożonych tylko ze srebrnych lub brązowych kart (wreszcie zastosowanie dla kartoników zalegających w głębokich rezerwach) czy zawodników z konkretnej ligi. A propos FUT-a – nagrodą za ukończenie fabuły jest karta z Hunterem. Umiarkowanie przydatna – mój miał ocenę 75 i szybko poszedł w odstawkę.

Mocniej nie znaczy wyżej

Jak już napomknąłem we wstępie, przesiadka na Frostbite'a nie pociągnęła za sobą drastycznej odmiany na boisku. Największą nowością – ale z silnikiem raczej niezwiązaną – jest **całkowita zmiana sposobu bicia rzutów rożnych i wolnych pośrednich**. Żegnamy się w tych sytuacjach z widokiem zza pleców (ten obecny jest wciąż przy wolnych bezpośrednich), a na boisku pojawia się celownik pozwalający wskazać, dokąd powędrować ma piłka. Na pierwszy rzut oka jest to zmiana dla samej zmiany, ale przyzwyczaiłem się do niej błyskawicznie i doceniłem większą precyzję, jaką daje nowe rozwiązanie. Podpicowano również karne – prawą gałką da się zmodyfikować długość i kąt rozbiegu, lewą rozpoczyna się go i celuje. Auty umożliwiają zaś markowanie wyrzutu dla zmylenia rywali.

Siedemnastka **prezentuje nieco bardziej fizyczne podejście do futbolu** – i to jest już najpewniej wkład Frostbite'a. Lewy trigger sygnalizuje teraz piłkarzowi, że ma wejść w tryb osłaniania piłki – skuteczniejszego niż w zeszłorocznej odsłonie – lub zaangażować się w przepychankę. Odniosłem też wrażenie, że z jednej strony piłkarze nabrali masy i trzeba brać poprawkę na to, że są bardziej bezwładni niż wcześniej, z drugiej zaś gra jest odrobinę szybsza – wzrosło znaczenie dynamicznych skrzydłowych, co mnie cieszy. Podobnie jak wprowadzenie – wreszcie! – potężnych bomb przy ziemi (uskutecznianych przez ponowne wciśnięcie przycisku strzału w odpowiednim momencie) i główek skierowanych w dół. Wachlarz opcji w ataku jest bardziej rozłożysty, zwłaszcza że koledzy z drużyny lepiej pokazują się do podań.

Remis ze wskazaniem

Pod względem prezentacji meczów i ogólnej otoczki FIFA to mistrzostwo świata. Atmosfera na stadionach jest wspaniała – od zaśpiewów kibiców można czasem dostać gęsiej skórki, „realizator" od czasu do czasu pokazuje wiernie odwzorowanego Kloppa czy Mourinho, spiker nie tylko zapowiada zmiany i informuje o doliczonym czasie, ale też czyta ogłoszenia (np. informując, że w biurze stadionu czeka na kogoś żona), a przy mikrofonach ponownie zasiadł duet Szpakowski i Laskowski. Pomijając puste, smętne, wyprane z życia wnętrza i otoczenia z cutscenek Drogi do sławy, oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie, choć najnowsze Pro Evo oceniłbym pod tym względem kapkę wyżej.

Jeżeli ktoś wziął CDA do rąk w nadziei, że znajdzie tu klarowną odpowiedź na pytanie, którą grę piłkarską nabyć w tym roku, muszę go rozczarować, bo wybór zależy od przyjętych kryteriów. Tegoroczny PES pod względem rozgrywki jest znakomity – stawia na futbol ofensywny, widowiskowy i nieprzewidywalny, wyraźniej oddaje charakterystyczne style gry różnych drużyn. Jeśli przymknie się oko na różne Manchestery Red, naprawdę może się podobać, i to bardzo. Zaskakująco wciągający tryb fabularny, uzależniający jak cholera Ultimate Team, ogrom licencji i ogólnie pojęta atmosfera zanurzenia się w świat piłki przemawiają natomiast na korzyść Fify. Ja prywatnie skłaniam się właśnie ku niej, ale już nie tak zdecydowanie jak rok temu. Ech... gdyby dało się połączyć zalety obu serii, efekt byłby miażdżący. |CDA|

Tryb fabularny, choć niedoskonały, to rogal w samo okienko.

Nowy PES uświadomił mi fakt, że Fifie **przydałoby się dopracowanie systemu wspomagania podań**. Ten z Pro Evo odczytuje moje zamiary niemal bezbłędnie, podczas gdy grze EA zdarzało się psuć moje obiecujące akcje, bo z jakiegoś powodu dochodziła do wniosku, że np. chcę podać do kolegi stojącego obok, a nie do skrzydłowego wybiegającego na idealną pozycję. Zastanawia również przesadna inklinacja piłki do lądowania na poprzeczce. Nie są to jednak rzeczy na tyle uciążliwe, by zatruć zabawę – a ta jest przednia.

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 10

- tryb fabularny wciąga
- świetna atmosfera wielkiej piłki
- szereg trafionych ewolucyjnych zmian
- fantastyczne udźwiękowienie
- licencje, licencje i jeszcze raz licencje

- w chłodnej ocenie tryb fabularny to liniowa sztampa
- nad wspomaganiem podań trzeba popracować
- za dużo tych poprzeczek

PEGI ?

PRODUCENT: SOMASIM
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 86 ZŁ (20 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CORE I5, 2 GB RAM, GRAFIKA ZINTEGROWANA

GATUNEK: EKONOMICZNA

PROJECT HIGHRISE

Eksmituje: **enki**

Jeśli tak jak ja nową, wspaniałą erę Windowsa 95 przywitałeś, ogrywając w oknie SimTower, czeka cię tu prawdziwa gratka.

Zaczynasz od zbudowania kilku pierwszych kondygnacji i piwnicy. Po prostu „rysujesz" kursorem, gdzie mają być ściany, a robotnicy stawiają je niespiesznie, przygotowując miejsce do zagospodarowania. Przyda się też szyb windy, żeby przyszli lokatorzy nie musieli drałować po schodach wte i wewte. Twój nowy budynek ma prestiż o wartości wynoszącej okrągłe zero, więc możesz zbudować w nim tylko najmniejsze z biur i mieszkań, jakie widział świat. Nie zapewnią ci kokosów, ale za to ich najemcy nie będą mieli zbyt dużych wymagań. Tak naprawdę to agentom ubezpieczeniowym wystarcza podłączenie prądu (znów, kable „ciągniemy" własnoręcznie) oraz dostęp do ksero, które spokojnie można umieścić w piwnicy. Księgowi czy prawnicy płacą więcej, ale potrzebują w okolicy stoiska z fast foodem oraz gniazdek telefonicznych. Aby te działały, trzeba umieścić w podziemiach skrzynkę telekomunikacyjną, a na każdym piętrze przeznaczyć jedno pole na szafkę rozdzielczą. Potem przyjdzie czas na kablówkę i osobne rozdzielnie hydrauliczne dostarczające wodę i gaz lokatorom pierwszych skromnych mieszkań.

W miarę napływu gotówki i wzrostu prestiżu wieżowiec pnie się w górę, ale i wgryza coraz głębiej w grunt. Wyższe piętra naturalnie przyciągają coraz to bardziej luksusową klientelę. Powstają średnie i duże biura, a także wielopokojowe apartamenty. Z dolnych kondygnacji powoli zaczynasz wysiedlać skromny biurowy plankton. Humanitarnie – podwyższając maksymalnie czynsz tak, żeby same się wyniosły (zerwanie kontraktu z twojej strony skutkuje koniecznością wypłaty rekompensaty, moja metoda jest szybka i niezawodna). Zwolnione miejsce przeznaczasz na restauracje i sklepy, aby przyciągnąć więcej ludzi z ulicy. Pod ziemią zaś stawiasz magazyny, centra kateringowe, pomieszczenia na śmieci z całego bloku i po kilku godzinach masz przed sobą satysfakcjonujące, żyjące mrowisko, które już niedługo zacznie drapać chmury.

2 plus 2

Choć screeny mogą sugerować inaczej, Project Highrise **to gra ekonomiczna o niewielkim stopniu skomplikowania. Aby lokatorzy byli zadowoleni, wystarczy zapewnić im to, czego potrzebują, i umieć dodawać**. Jeśli kserokopiarka w piwnicy generuje koszty rzędu 300 dolarów dziennie, a jeden ubezpieczyciel płaci 90 dolarów czynszu, to już cztery wynajęte przez agentów biura zaczną przynosić zyski. Analogię tę można swobodnie rozciągnąć nawet na high-endowe apartamenty, które wymagają kablówki, gazu, pojemników do recyklingu, hydraulika, pralni, krawca, żłobka, wyprowadzacza psów i codziennego osobistego cmokania w owłosiony pośladek.

Mechanika wspomnianego prestiżu (którego coraz wyższe wartości dają dostęp do lepszych okazji) działa przy tym niejako w tle – o gwiazdki przez pierwsze godziny w ogóle nie trzeba się starać, bo napływają wraz ze zwiększającą się liczbą lokatorów i najemców. Dopiero dużo później, gdy stan naszego konta pozwala na takie ekstrawagancje, można podwyższać ów współczynnik przy pomocy strategicznie rozmieszczonych i zakupionych za szalone pieniądze dzieł sztuki. Chcę przez to wszystko powiedzieć, że **każdy chętny w Project Highrise się odnajdzie i sympatycznie spędzi przy nim nieco czasu**. Może nawet zajrzy do warsztatu Steama i pobierze stworzone przez fanów przybytki w rodzaju salonu z automatami czy parkingu podziemnego (o którym developerzy haniebnie zapomnieli).

Poważny biznesmen

Podobnie jak mnie, **wrażenia przy obcowaniu z dziełem chicagowskich twórców może popsuć osobliwy styl animacji ludków**. Według mnie przesadnie wręcz lapidarny i – z braku lepszego słowa – poważny. W połączeniu z „windową" muzyką oprawa i brak elementów humorystycznych sprawiają, że zupełnie nie tęsknię za swoją En Corp. Tower (dałbym pół punkciku za chociaż jeden lichy suchar na tym poziomie w grze), gdy nie ma mnie przy komputerze. **CDA**

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 4
AUDIO 4

+ przystępna
+ przywołuje dobre wspomnienia
+ twój własny „Żagiel" w zasięgu ręki
+ wspiera mody

– zbyt łatwe „autoeksmisje"
– nieładna animacja

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: OCELOT SOCIETY
DYSTRYBUTOR: NP. GOG
CENA: 86 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: PRZYGODOWA

EVENT[0]

Chce wrócić na Ziemię: **9kier**

Ach, Event[0]! Obiecywałeś mi tyle wspaniałości, a potem okazało się, że trójwymiarowy hamburger wcale nie wyglądał tak jak na zdjęciu. Dwie płaskie buły, cienki, mdły kotlet, sos ze słoika i skrawek sałaty – zjem, zapomnę, a do knajpy nigdy nie wrócę.

W tej lokacji zacięłam się na dłużej, a wystarczyło poprosić Kaizena o ruszenie windą.

Kaizen-85. Gwiazda kosmicznej estrady. Wyjątkowa AI, twój jedyny towarzysz na opuszczonym statku, zdolny sprowadzić cię z powrotem na Ziemię. Taki, z którym **porozumiewasz się nie poprzez wybór kwestii dialogowych, tylko autentyczne wpisywanie zdań w terminalach**. Idea tyleż pociągająca, co najwidoczniej nierealna. Sztuczna inteligencja, z którą miałam, cytując developerów, „budować relację", okazała się bytem tak płaskim, że podczas testu Turinga nie oszukałaby 4-latka. **Moja początkowa fascynacja szybko ustąpiła miejsca rozczarowaniu.** Kaizen zdecydowanie zbyt często odpowiada nie na temat, unika odpowiedzi – nie dlatego, że coś ukrywa, lecz dlatego, że nie wstrzeliłam się w słowa kluczowe – albo nagle zmienia temat i nieproszony spieszy z podpowiedzią, gdy gracz choć na chwilę zatnie się na jednej z łamigłówek. Mimo że Kaizen raz czy dwa wywołał uśmiech na mojej twarzy, nie byłam w stanie się z nim prawdziwie związać. Nawet jeśli oprócz klasycznych „otwórz drzwi D10" czy „pojedź na górę" można pogadać o niegdysiejszych członkach załogi czy emocjach AI, cały czas ma się poczucie nałożonych przez developerów ograniczeń.

Czasem Kaizen daje radę, czasem przypomina dziadka z Alzheimerem, który mówi nie na temat.

Nie zdążyłam się nawet porządnie rozkręcić. Rozgrywka – bazująca przede wszystkim na pierwszoosobowej eksploracji niewielkiego statku i jego okolic, z dwiema czy trzema zagadkami oraz solidną garścią rejestrów do przeczytania – to **zabawa na 2-3 godziny, po których wcale nie czułam się usatysfakcjonowana**. Choć jej żywotność przedłużają różne zakończenia, wpływa się na nie dopiero przed samym finałem. Nietrudno odnieść wrażenie, że w produkcji Event[0] najwięcej pracy poszło na Kaizena, a resztę potraktowano po macoszemu, przez co gra jest w większości aspektów przeciętna. Zakończenia trącą SF-ową sztampą. Sterowanie męczy zarówno w wersji domyślnej, gdy chodzisz za pomocą myszy, jak i WSAD-owej (podejście i odejście od terminalu trzeba dodatkowo potwierdzać myszą). Fabuła nie angażuje. Czekam na kolejną produkcję tego typu, która jednak rzeczywiście będzie grą, a nie demem technologicznym. |CDA|

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 5

+ kilka zakończeń
+ mechanika komunikacji z AI...
− ...w której czuć ograniczenia developerów
− króciutka, niezbyt satysfakcjonująca i uboga w zagadki
− męczące sterowanie
− tylko dla znających angielski

PLATFORMY: PC, PS4, XBO
PRODUCENT: DO MY BEST GAMES
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 65 ZŁ (PC), 63 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK
GATUNEK: AKCJA

THE FINAL STATION

Kasuje bilet: **Hut**

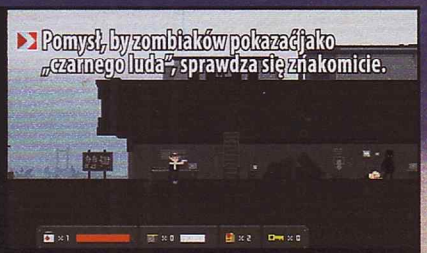
Maryla Rodowicz śpiewała kiedyś „Wsiąść do pociągu byle jakiego", ale w jej czasach nie było The Final Station. Wiedząc, co się tu wyprawia, zapewne zmieniłaby słowa swojego przeboju...

Sekwencje „jeżdżone" są niestety mało interaktywne i dość nudne.

Przyznajcie, że pomysł stojący za The Final Station to koncept naprawdę ciekawy. Oto wcielamy się w rolę maszynisty, który – w zastępstwie, za kolegę – próbuje doprowadzić swój pociąg do stacji docelowej. Problem w tym, że stosunkowo szybko, już przy trzecim czy czwartym postoju, okazuje się, że trasa wiedzie przez okolice opanowane przez zombie. Ponieważ jednak maszynista to zawód społecznego zaufania, odpuszczać nie wypada. Trasę przebyć trzeba, koniec i kropka!

Rozgrywka w The Final Station dzieli się na dwie wyraźnie oddzielne i niestety sklejone ze sobą na ślinę moduły. Pierwszy to jazda pociągiem od stacji do stacji. Tu wyzwań praktycznie nie ma. Pociąg jedzie przed siebie (to nieinteraktywne), od czasu do czasu zaś psuje się jeden z jego systemów (np. układ chłodzenia). Naprawa ich nie zużywa jednak żadnych surowców, a wymaga jedynie zaliczenia prostej minigierki (czytaj: przestawienia wajchy na właściwą pozycję). W czasie podróży musimy też dbać o pasażerów zbieranych na kolejnych stacjach, ale tu również sprawa jest prosta – gość jest głodny, dajemy mu ze spiżarki rację żywnościową. Kaszle? Proszę, oto apteczka. Rzeczy te tworzy się z przedmiotów znajdowanych na przystankach, ale śmierć pasażera nie niesie ze sobą żadnych konsekwencji poza utratą bonusowych punktów. Przykre, ale nie trzeba się tym przejmować.

Prawdziwe oblicze The Final Station odkrywa w sekwencjach rozgrywanych na kolejnych dworcach, gdzie maszynista musi opuścić ciuchcię, by na własnych nogach znaleźć kod otwierający dalszy przejazd (a przy okazji zapasy). Ten moduł to **dwuwymiarowa strzelanka, która zachwyca pomysłowością i balansem trafionym w punkt.** Każdy przystanek to nowe wyzwanie, a częściowo również łamigłówka: mam trzy kule w magazynku, ale zombiaków jest sześciu. Odpuścić eksplorację całego kompleksu? A może rzucić w żywe trupy znalezionym po drodze koszem? A może poszukać skrótu, który pomoże uniknąć konfrontacji? Emocje są spore i czasem naprawdę łapią za krocze. Szkoda, że tylko jeden raz – gra jest liniowa i jej jednokrotne przejście właściwie wyczerpuje zabawę. |CDA|


Pomysł, by zombiaków pokazać jako „czarnego luda", sprawdza się znakomicie.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 4

+ świetne sekwencje strzelankowe
+ ciekawa grafika pixel art
− moduł „jazda pociągiem" i „eksploracja dworców" sklejone są bardzo umownie
− bardzo oszczędna oprawa dźwiękowa
− za wysoka cena

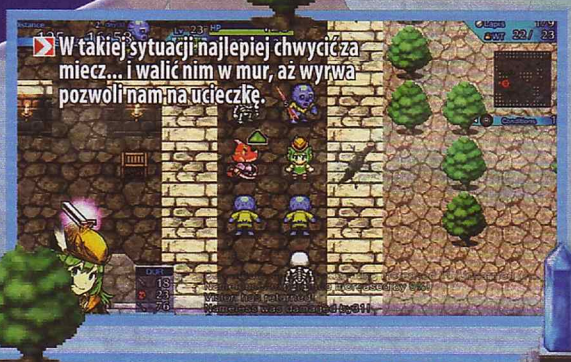
PEGI 12

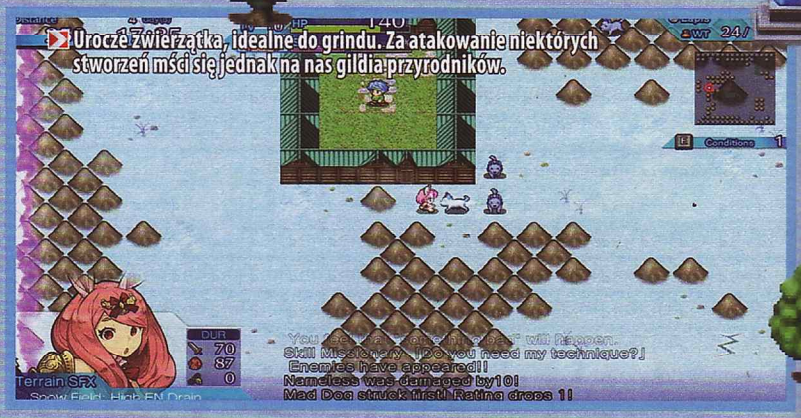
- PRODUCENT: SPIKE CHUNSOFT
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN
- CENA: 42 ZŁ (PC, 10 €), 75 ZŁ (PS4, PSV, CROSSBUY)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC, PSV
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7, CPU 2 X 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA Z 512 MB PAMIĘCI
- GATUNEK: ROGUELIKE-LIKE

Mystery Chronicle One Way Heroics

Uwiódł niedźwiedzia, by ten pomógł mu zabijać demony: **Cross**

Jeszcze miesiąc temu rogueliki były gatunkiem, od którego raz za razem się odbijałem – podziwiałem co prawda projekty rozgrywki Dungeon Crawl Stone Soup, Shiren The Wanderer czy Tales of Maj'Eyal, ale raczej z daleka. Dzięki One Way Heroics wreszcie jednak złapałem bakcyla.





Shiren i Danganronpa

Spike Chunsoft ma zwyczaj umieszczać w wydawanych grach crossovery ze swoimi innymi seriami. Oprócz Shirena możemy więc zagrać tu złowrogim niedźwiedziem Monokumą, walczącym z rozpaczą Makoto Naegim i jego siostrą Komaru, czyli triem znanym z serii Danganronpa.

Sala tronowa, a w niej król niosący twojej postaci smutną wieść: królestwo jest skazane na zagładę. Z zachodu nadciąga Shine Raid, sunący bezlitośnie przed siebie mur magicznej energii, która obraca w pył wszystko, co napotka na swojej drodze. Jeśli nie wyruszysz znaleźć i zgładzić odpowiedzialnej za kataklizm upadłej anielicy Almy, cały świat zmieni się w ruinę. Czyli w tłumaczeniu z fabuły na mechanikę: czas tura po turze i pole po polu uciekać w prawo przed ścianą śmierci, zbierać rozrzucone po górach, rzekach i pustyniach przedmioty, nabijać kolejne poziomy na eksterminacji potworów i przygotować się na złojenie czterech liter Ostatniemu Bossowi.

Nowe szaty indyka

Koncepcja i podtytuł gry mogą być znane fanom gier niezależnych – One Way Heroics **stało się obiektem małego kultu już jako nieszczególnie urodziwy, a wybitnie garażowy indyk** (dostępny na Steamie za grosze). Na jednym z eventów dla małych developerów grą zainteresowali się również producenci ze studia Spike Chunsoft, roguelike'owych ekspertów odpowiedzialnych za serię Shiren the Wanderer. Oryginalność koncepcji mimo surowego wykonania przypadła im do gustu, ale jako weterani nie mogli przestać myśleć o tym, jak zrobiliby to samo lepiej. Za zgodą developera stworzyli więc coś na pograniczu remake'u i sequela – **tę samą grę, ale z profesjonalną (choć wciąż rozpikselowaną) oprawą, pełnym dubbingiem, kompletnym rebalansem i tonami nowej zawartości.**

Zmiany pomogły, bo z grą obcuje się po prostu znacznie przyjemniej, co w połączeniu z uproszczeniami niby-rogalikowej formuły owocuje rozgrywką dla wielu osób idealną – banalną pod względem progu wejścia, niesamowicie trudną do pełnego opanowania. Zapomnijcie o dziesiątkach klawiaturowych komend czy nieczytelnych labiryntach korytarzy, tu dostajemy prostą i zrozumiałą mapę świata, po której prze się po prostu w prawo strzałkami i nimi też atakuje. Czasem na drodze stanie nam mały loch, którego eksploracja jest opłacalna, o ile w jej trakcie nie pochłonie nas Shine Raid. Czasem obozy NPC-ów (mniej lub bardziej pomocnych). Czasem umocnienia obronne, przez które należy się jak najszybciej przebić, czasem przydatne przedmioty, czasem losowe wydarzenia (w tym fabularne)... Za każdym razem w innym, losowo generowanym układzie, rzecz jasna.

Proceduralnie generowany nałóg

O ile zwykle jestem przeciwnikiem proceduralnej generacji (postrzeganej przez wielu graczy jako narzędzie mające NIESKOŃCZONY POTENCJAŁ, a nie niedoskonały algorytm wyszukiwania zawartości w zasięgu parametrów wyznaczonych przez projektanta), rogueliki radzą sobie z nią najlepiej ze wszystkich gatunków – a w uproszczonej konwencji sprintu w prawo ciekawych sytuacji jest tu tym bardziej bez liku. Swoje robią opcjonalne zadania fabularne związane ze sterowanymi przez AI kompanami (spoczywaj w pokoju, czarodzieju o chorych nogach, którego musiałem zostawić za pasmem górskim, by ocalić swoją skórę), zupełnie różne klasy, odpowiednio duża liczba ciekawych interakcji (od ognistych zaklęć niszczących nasze zapasy łatwopalnych przedmiotów po magiczny handel punktami doświadczenia za umiejętności) i wreszcie ukryci bossowie. Wykończenie okrutnej Almy owocuje bowiem najsłabszym zakończeniem – ciekawszych wyzwań kryje się tu znacznie więcej.

Po każdej śmierci gra wyjaśnia nam, co zrobiliśmy źle, i pozwala nam nieco ulepszyć startowy zamek, zachować parę przedmiotów czy odblokować kolejne klasy – jest to pomocne, ale nigdy na tyle, by promować grind. Sieciowe funkcje umożliwiają skomentowanie każdego wygenerowanego świata, podzielenie się nim ze znajomymi (w tym na mediach społecznościowych) i zagranie z nimi w trybie versus. Grę „odpakowuję" od kilkudziesięciu godzin i ciągle znajduję w niej coś nowego, powoli przesiadając się na Dungeon Crawl Stone Soup – i przez ten bakcyl jeszcze jednej gry, który w końcu zrozumiałem, serdecznie polecam rzecz każdemu. |CDA|

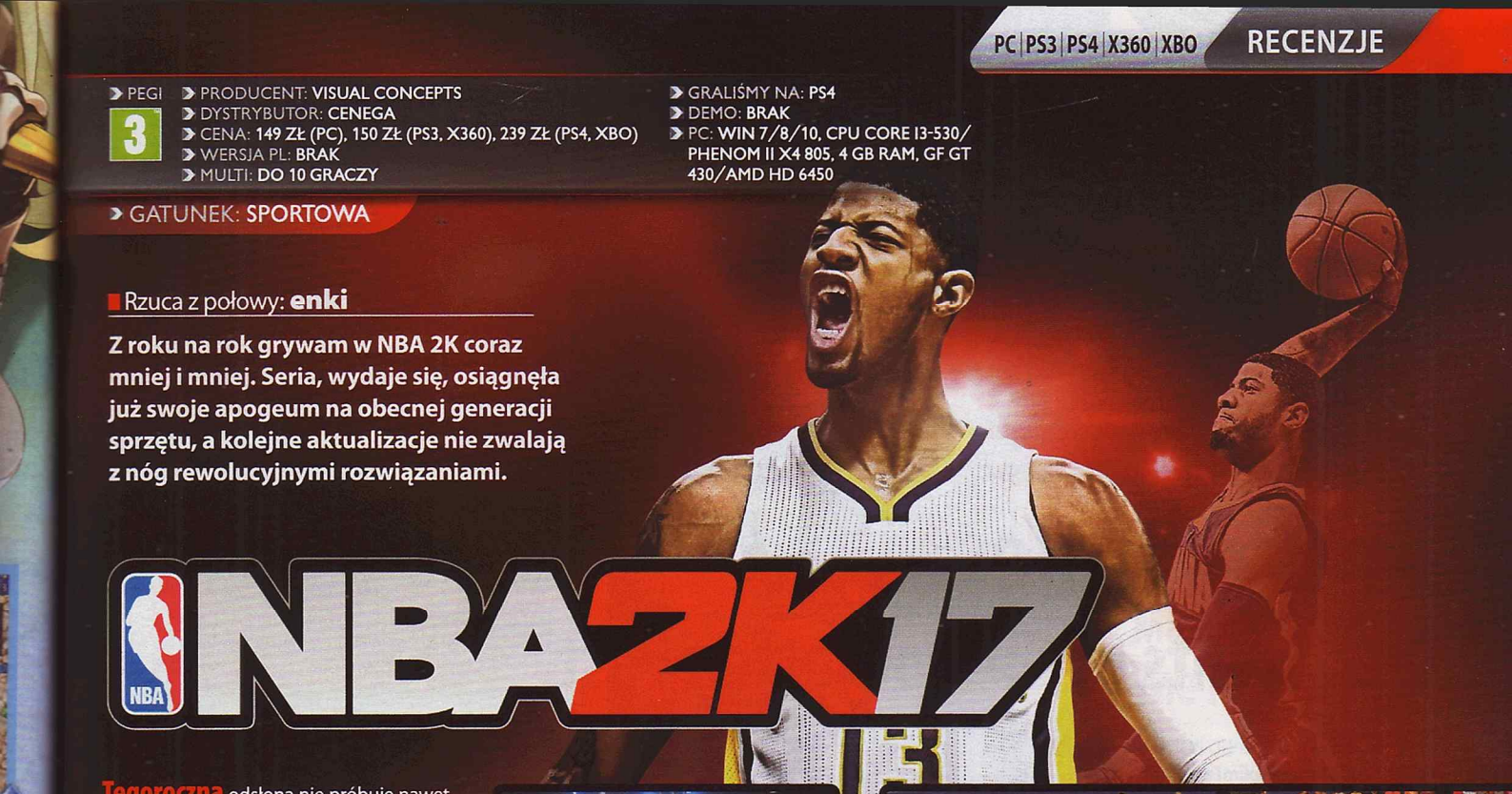
OCENA **9**

- GRYWALNOŚĆ 9
- WIDEO 7
- AUDIO 7

- + niemal wszystkie zalety roguelike'ów...
- + ...w niesamowicie prostej, a doszlifowanej formie
- + świetne funkcje sieciowe, od dzielenia się światami po PvP
- + zaawansowany syndrom jeszcze jednej tury
- − drobne problemy z pecetowym portem
- − pułapki bywają zbyt potężne, a zatem irytujące
- − weteranom gatunku może wydać się zbyt prosta

PEGI 3

- PRODUCENT: VISUAL CONCEPTS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 149 ZŁ (PC), 150 ZŁ (PS3, X360), 239 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 10 GRACZY
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU CORE I3-530/ PHENOM II X4 805, 4 GB RAM, GF GT 430/AMD HD 6450
- GATUNEK: SPORTOWA



Rzuca z połowy: **enki**

Z roku na rok grywam w NBA 2K coraz mniej i mniej. Seria, wydaje się, osiągnęła już swoje apogeum na obecnej generacji sprzętu, a kolejne aktualizacje nie zwalają z nóg rewolucyjnymi rozwiązaniami.

NBA 2K17

Tegoroczna odsłona nie próbuje nawet specjalnie mamić graczy wielkimi nazwiskami. Owszem, absurdalnie droga Legend Edition wita na okładce zdjęciem emerytowanego już Kobe Bryanta i oferuje m.in. naręcze cyfrowego obuwia dla graczy. Wersja podstawowa świeci za to podobizną dalekiego od statusu supergwiazdy Paula George'a, a zamiast Spike'a Lee do realizacji fabularnej części trybu mycareer zaangażowano aktora Michaela B. Jordana i scenarzystę Aarona Covingtona, znanych głównie z filmu „Creed". Jej poziom, pozwolę sobie rzec, i tym razem jest raczej umiarkowany, czemu wcale nie pomagają boleśnie robotomanekinowe twarze co poniektórych postaci, których mimika jest w stanie przyprawić o delikatne koszmary nocne.

Karierę jak zwykle zaczynamy leszczem. Tym razem jednak wkrótce dostajemy partnera.

Takich trzech jak nas dwóch

Mycareer to wciąż jednak mój ulubiony tryb – uzupełniony o skryptowane SMS-owe rozmówki ze znajomymi, treningi z drużyną, a przede wszystkim wprowadzający koncept „dynamicznego duetu" pomiędzy naszym bohaterem a granym przez wspomnianego Jordana Justice'em Youngiem. W miarę rozwoju relacji między atletami odblokowujemy coraz więcej wspólnych zagrywek, a nawet możliwość bezpośredniego kierowania na parkiecie partnerem. Fajne to i świeże, ale sprawdza się głównie dlatego, że jest to pewnego rodzaju remedium na wieczny problem trybu kariery NBA 2K, czyli fakt, że za każdym razem jesteśmy obwoływani wielką nadzieją koszykówki, mając rating na poziomie 55, podczas gdy draftowane obok nas żółtodzioby oscylują w okolicach 75, a nawet wyżej. Opresyjny w tej kwestii system wirtualnej waluty wykorzystywanej na ulepszanie statystyk (ale i np. kupowanie kontraktów dla zawodników w „karciano-zbierackim" trybie myteam) z roku na rok podoba mi się coraz mniej, bo na niecierpliwych albo słabszych graczach niejako wymusza wydawanie dodatkowej gotówki na mikrotransakcje. Wszystko po to oczywiście, by po kilku miesiącach gry wymiatać swoim geniuszem parkietu na onlajnowych asfaltowych boiskach. A ja bym chciał po ludzku, offline'owo zacząć karierę utalentowanym młodzieniaszkiem, któremu starsi koledzy nie będą bać się podawać.

San Francisco CD-Action powstało szybko i sprawnie. Nawet reklamy w hali można spersonalizować.

Między innymi powyższe powody skłoniły mnie również do tego, by w tym roku dużo więcej czasu poświęcić trybowi myleague. Z lubością, po wgraniu na serwer 2K odpowiednich logosów, stworzyłem klub CD-Action, wybrałem jego barwy i stroje, umieściłem spersonalizowaną halę w centrum San Francisco i zdraftowałem przed sezonem jakichś średniaków z innych drużyn (bawić w tworzenie Smugglerów, gemów i innych Crossów mi się nie chciało, ale edytor stał przede mną otworem). Można w ten sposób rozbudować ligę do aż 36 ekip. Tutaj też okazuje się, jak głęboko w tryby działania samej ligi sięga gra, **pozwalając wpływać na każdy najdrobniejszy aspekt związany z pracą klubu z NBA w trakcie sezonu i poza nim**. Zanim dotarłem do pierwszego meczu sezonu, do „zaptaszkowania" miałem kilkanaście czynności międzysezonowych – w tym mecze żółtodziobów, ich skauting, a także uczestnictwo w lidze letniej. Toż to menedżer z prawdziwego zdarzenia!

Oprawa meczów jest jak zwykle niesamowita, ale twarze na zbliżeniach wciąż bywają jak z gumy.

MVP

Czy to w mycareer, czy w dowolnym innym trybie gra się przy tym tak samo jak rok, dwa, trzy lata temu, z lekko może zmienionym znacznikiem idealnego momentu wypuszczenia piłki z rąk. Kontrola nad koszykarzami jest niezrównana i tylko wciąż gra daje więcej możliwości w ataku niż w obronie. Połączywszy to z tym, co się wyprawia na parkiecie – standardowo dopieszczonymi zagrywkami, dryblingami, dziesiątkami animacji wsadów i rzutów prawdziwych koszykarzy – **jest to kompletna sportowa superprodukcja skrojona pod każdy typ gracza, który co najmniej każualowo interesuje się tym sportem**. Albo interesował, bo w zestawie jest 40 z okładem historycznych drużyn. Konsekwentna wobec postawionych wiele lat temu fundamentów, które ani myślą pękać w miarę upływu czasu, ale jednocześnie siłą rzeczy wstrzymujących serię w miejscu. |CDA|

OCENA **8**

- GRYWALNOŚĆ 8
- WIDEO 8
- AUDIO 8

- + komplet danych i systemów zaszytych w rozgrywkę na parkiecie i poza nim
- − narodziny supergwiazdy z ratingiem 55, brawo
- − mimika manekinów ze „Strefy mroku"

Dragon Quest VII
Fragments of the Forgotten Past

3DS | jRPG | 150 zł

Niewiele jest klasycznych jRPG-ów, w których zakochałem się w dzieciństwie i do których mogę wracać raz za razem. Jednym z nich jest Chrono Trigger, absolutnie czarująca historia o podróżowaniu w czasie celem zapobiegnięcia apokalipsie. To król list najlepszych japońskich erpegów wszech czasów, dzięki bajkowej muzyce i projektom postaci Akiry Toriyamy (Dragon Ball) – rzecz niestarzejąca się niemal w ogóle. Często słyszę wzdychania, że więcej gier pokroju Chrono Triggera po prostu nie ma. Cóż... teraz już jedna jest.

Fragments of the Forgotten Past pojawiło się po angielsku już w innej postaci, czyli jako wydane w Stanach na PS1 Dragon Warrior VII – niestety, marna jakość lokalizacji (która mimo gargantuicznych rozmiarów i wielu niejasności w skrypcie nie była nadzorowana przez twórców), brak wielu dziś standardowych dla gatunku udogodnień i momentami przesadnie ślamazarne tempo rozwoju akcji sprawiły, że mało kto dziś do DWVII wraca. Teraz fani mają jednak ku temu pretekst, bo **DQVII na 3DS-a to najlepszy rodzaj remake'u: pokazujący grę taką, jaką ją pamiętasz, a nie taką, jaka była**. Grafika (też autorstwa Toriyamy) przy przeniesieniu w trójwymiar dzięki zręcznej stylizacji nie straciła nic ze swojego uroku. Jakość lokalizacji znacznie się poprawiła (m.in. o różne gwary różnych królestw), najbardziej frustrujące w oryginale fragmenty wyprostowano (szukanie na oślep artefaktów posuwających fabułę do przodu jest łatwiejsze dzięki radarowi), a wycięcie niepotrzebnego „tłuszczyku" skróciło czas potrzebny na dojście do napisów ze 150 do 100 godzin.

Stu godzin wypełnionych setkami rzeczy do roboty, rzecz jasna. Fabuła wygląda tak: młody, żądny przygód główny bohater z małej wyspy, której mieszkańcy uważają swój dom za jedyne miejsce na ziemi, odkrywa starożytną świątynię, jaka przenosi go do obcych miejsc z dalekiej przeszłości – okazuje się, że ocalenie ich przed przybierającym różne postaci Złem przywraca je do teraźniejszości, wprawiając ziomków protagonisty w osłupienie. Raz ratujemy więc świętujących festiwal wyznawców śpiącego wulkanu przed eksplozją gniewu ich boga, innym razem zwiedzamy miasto potworów traktujących ludzi jak swoje zwierzęta, a jeszcze innym uczestniczymy w dramatach trójkąta miłosnego. Scenariusz serwuje nam raz za razem kolejne krótkie, pamiętne historie, które dzięki bajkowym galeriom postaci, pomysłowym lochom, klimatowi Przygody i zaskakująco dobrze napisanym zakończeniom zawsze satysfakcjonują, a w punkcie kulminacyjnym wiążą się w jedną większą, imponującą całość. Do tego dochodzą dziesiątki side-questów, pośród których znajdziemy między innymi... walkę z Bogiem. Tak, spotkać tu można białobrodego Stwórcę, który z nudów proponuje nam sparing.

Byłaby to gra idealna, gdyby nie prostota turowych starć przez pierwszych dziesięć godzin (potem zaczynają się zabawy z klasami i umiejętnościami), ich niskie tempo i różne interfejsowe niedogodności. Ale co z tego, skoro dzięki światu i historii trafiającej w serce i trzylatka, i stulatka gra zasługuje na miejsce w panteonie erpegów tuż obok Chrono Triggera? ***[Cross]***

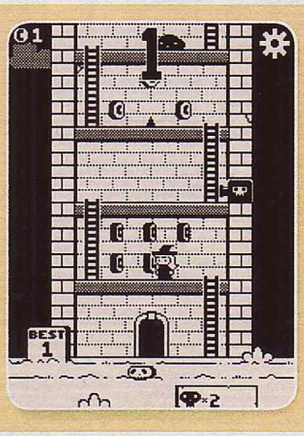
OCENA: 9

Ambition of the Slimes

3DS, And, iOS | taktyczna
20 zł (3DS), darmowa (And, iOS)

To drugi taktyczny erpeg od Circle Entertainment, który pozytywnie mnie zaskoczył. Po bardziej klasycznym (czyt. rżnącym z Final Fantasy Tactics tam, gdzie się tylko da) Mercenaries Saga 2 przyszedł czas na Ambition of the Slimes, który... no, nie chciałbym tu napisać, że „wywraca gatunek do góry nogami", ale **zdecydowanie wybija się z tłumu**. W skrócie: ludzkie osady i miasta atakowane są przez szlamy – żelkowate bestie, które przejmują kontrolę nad ludźmi, wchodząc przez gardło i obracając brata przeciwko bratu. I teraz najlepsze: nie wcielamy się w ludzi, ale w potworki właśnie, a przejmowanie kontroli to podstawowy mechanizm i baza każdej strategii w grze. Szlamy są stosunkowo słabe, więc najważniejszym zadaniem przy każdej bitwie jest znaleźć jak najbardziej kompatybilnego przeciwnika i dopiero wtedy podjąć walkę. Funkcjonuje tu system papier, nożyce, kamień z trzema żywiołami (woda, roślinność, ogień) przypisanymi do każdej postaci. Musimy więc na przykład wybierać, czy wolimy podjąć ryzyko, wleźć ognistym szlamem do gardła roślinnego łucznika i próbować zdjąć przeciwników z dystansu, czy zinfiltrować twierdzę, przejąć mózg ognistego rycerza i rozpykać wszystkich innych. Level design nie powala, ale po japońskim indyku za 20 złotych (albo darmowym, jeśli gracie na telefonie/tablecie) spodziewałem się znacznie mniej. ***[spk]***

OCENA: 7+



Magic Mansion

And, iOS | logiczna | darmowa (mikrotransakcje)

Daleki kuzyn Flappy Birda. I chodzi tu właściwie tylko o sterowanie (puknięciami w odpowiednich momentach) i charakterystyczny interfejs. Oprawa graficzna ma być trochę „retro", bo jest czarno-biało i są piksele, i choć nie ma to wiele wspólnego z faktycznym wyglądem starych gier, to trzeba przyznać, że to jeden z najlepszych elementów Magic Mansion. Rozgrywka jest prosta: wchodzimy po piętrach losowo generowanej wieży, w której losowo generowane przeszkody/nagrody/przeciwnicy przeszkadzają/pomagają/zabijają nas i cofają do samego początku. Chodzi oczywiście o osiągnięcie jak najwyższego piętra. Po przyzwyczajeniu się do sterowania sesje zaczynają trwać dłużej niż 10 sekund i wtedy **robi się naprawdę przyjemnie**. O ile można nazwać przyjemną grę, przy której co chwilę klnie się jak szewc. ***[spk]***

OCENA: 7+

Chaos Chronicle

And, iOS | RPG | darmowa (mikrotransakcje)

Przypuśćmy, że dostałem posadę w jednej z tych złowieszczych korporacji, co to pragną puścić w skarpetkach każdego. Tzn. każdego, kto był na tyle nieroztropny, by kupić sobie smartfona. Podczas zebrania zarządu odwróciłbym się na krześle obrotowym, uśmiechnął mefistofelicznie i głaszcząc kota, rzekł: „panowie, zróbcie mi drugie Chaos Chronicle".

Ta śliczna koreańska pierdoła atakuje nas z każdej strony, zalewając walutami, odznaczeniami, nagrodami, bohaterami, wyzwaniami, przedmiotami, questami i ewolucjami. Jest przy tym na tyle nieinwazyjna, że **wcale nie musisz jej płacić za dodatkową zawartość. Ty chcesz to robić!** Mocno wiążą z tytułem także silny aspekt społecznościowy i premie za częste logowania.

Nexon nie wymyślił przy tym koła. To prościutka historia o grupie bohaterów, którzy przemierzają fantastyczny świat, pomagając kmieciom i szlachtując potwory. A jak pomagają? Oczywiście biegnąc z lewa na prawo i lejąc bestie czy bossów (rolą gracza jest tapowanie nader różnorodnych skilli, które powinny zostać użyte w takim momencie, by zadać jak najwięcej obrażeń, a przy okazji zablokować specjalne ataki wrogów). Po drodze levelujemy, krzyżujemy herosów, realizujemy wyzwania, zarządzamy rodem, wyzywamy innych graczy na pojedynki, wchodzimy w poczet gildii, uczestniczymy w jakiejś tam fabułce i... i... i... i masa tego wszystkiego jest. A jak jakiś element nam nie w smak – zawsze można go zautomatyzować. Owszem, to grzeszna przyjemność, która nie wymaga od gracza niemal nic poza odrobiną uwagi. Ale koreańscy łowczy po prostu doskonale wiedzą, jak takie pułapki konstruować. ***[Papkin]***

OCENA: **7+**

Masquerade: The Faceless

And, iOS | RPG
darmowa (mikrotransakcje)

Peanów nie ma co pisać. Paszkwili także. **Wbrew rolplejowej stylówie Maskarada to beat 'em up.** Zresztą z interesującym pomysłem na siebie (w toku przygody zdobywamy maski wpływające na umiejętności protagonistów). Sęk w tym, że zabawa na dwu-, trzyminutowych poziomach szybko robi się powtarzalna (częściowo przez recykling assetów), a choć jej monotonię nieco maskuje troje grywalnych bohaterów oraz fakt, że z czasem zyskujemy kolejne zdolności i wyposażenie, trudno usiedzieć przy grze dłużej niż godzinę, może dwie. To produkcja, jakich wiele, a gdy nie ma się twarzy, przebieranki na niewiele się zdają. ***[Papkin]***

OCENA: **5**

Sonic Boom: Fire & Ice

3DS | platformowa | 150 zł

Zachodni Sonic nie ma łatwo. Nie żeby ten prawdziwy, japoński święcił triumfy przy każdej kolejnej grze, ale Lost World przynajmniej było szanowane, a Generations nawet lubiane – tymczasem wszystko, co dotychczas ukazało się pod szyldem Sonic Boom (wliczając francuski serial), spotkało się z mieszanym przyjęciem. Najbardziej sensowne wydają się w tym wszystkim obie gry studia Sanzaru, w tym właśnie Fire & Ice. To rzeczywiście nowy Sonic i nawet jeśli nie jest to nowe Generations, na które wszyscy czekamy, to **fani serii powinni być umiarkowanie zadowoleni**. Tytułowe lód i ogień to moce Sonica i ferajny, których używamy, by wpływać na elementy otoczenia – nie jest to może tak ważna sprawa, żeby zaraz wrzucać ją do nazwy, ale wykorzystano to do kilku fajnych patentów. Gorzej jest z level designem, który nie zniechęci przed ukończeniem gry tylko największych „completionistów". No i ze smutkiem stwierdzam, że nie pamiętam już żadnego motywu muzycznego z Fire & Ice. Aż sobie odpalę Windy Hill Zone z Lost World. ***[spk]***

OCENA: **6**

Politicats

And, iOS | kliker
darmowa (mikrotransakcje)

W tym numerze recenzuję aż dwa klikery. Ten działa dokładnie tak samo jak wszystkie inne, tylko ma wyjątkowo przyjemną nakładkę – **wcielamy się w kota, który musi wspiąć się po drabinie... politycznej kariery** (wymyślamy imię i urocze, kocie hasło wyborcze <3).

Zdobywamy głosy, pukając w ekran (oczywiście), możemy dokupować sobie pracowników sztabu wyborczego i tak dalej. Raz na jakiś czas da się wejść w tryb wyborów na kolejne fajne stanowiska (na szczycie jest pewnie prezydent, ale – wybaczcie – nie podołałem), dzięki któremu – w razie wygranej – wzrasta siła naszego tapnięcia. I tak w kółko. Nie lubię kotów *(meh! – dop. Smg)*, polityki i klikerów, ale – podobnie jak przy Final Taptasy – wracałem co wieczór. Dziwny jest ten świat. ***[spk]***

OCENA: 5

Mr. Robot: 1.51exfiltrati0n.apk

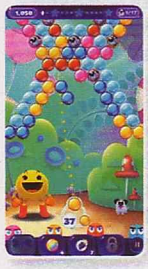
And, iOS | przygodowa | 14 zł

Dzieło Night School Studios **to tekstowa gra przygodowa, która doskonale udaje, że nie jest grą.** Mr. Robot: 1.51exfiltrati0n.apk (lub .ipa, jeśli masz iOS) najłatwiej określić jako interaktywną opowieść osadzoną w świecie serialu Mr. Robot, w której to my, bezpośrednio, gramy pierwsze skrzypce. Posługujemy się komunikatorem E-Corp Messaging zainstalowanym na znalezionym przez nas telefonie. Wita nas komunikat o sformatowanej karcie SD, a skrzynka odbiorcza zaczyna wypełniać się SMS-ami od osób, których jeszcze nie znamy. Następnie zostajemy posądzeni o kradzież telefonu, ale, korzystając z trzech zawsze dostępnych opcji dialogowych, dogadujemy się z jego rozgadaną, spamującą nas właścicielką. Zanim się obejrzymy, jesteśmy wplątani w intrygę mającą na celu obalenie E-Corp, największego konglomeratu na świecie. Dostajemy informacje i numery telefonów ludzi, od których wyłudzamy hasła. Podszywamy się pod nich, zyskując dostęp do całych systemów. Nie wszystko musi iść zgodnie z naszym planem, ale właścicielka telefonu lub tajemniczy E spieszą nam z pomocą.

Trudno określić długość gry. Ludzie odpisują na nasze SMS-y tak jak w rzeczywistości – czasem od razu, czasem po paru godzinach. **Udało mi się Pana Robota ukończyć w cztery dni, nie mając wrażenia, że gram.** Czasami zastanawiałem się, czy rzeczywiście nie rozmawiam z innym człowiekiem – dlatego właśnie polecam ukończyć Mr. Robot.1.51exfiltrati0n.apk tylko raz, żeby nie rozwiać tej ciekawej iluzji, która jednak mogłaby być nieco dłuższa. ***[Radeghast]***

OCENA: 8

Pac-Man Pop



And, iOS | logiczna
darmowa (mikrotransakcje)

Właściwie mógłbym skończyć na słowach „**łatwiejsze Puzzle Bobble**", ale nie przewidziano tak krótkiej formy recenzji. Te same trzy słowa, tylko trochę dłużej: to klon klasycznego Puzzle Bobble. Niestety o ile skutecznie przeniesiono tu mechanizmy pierwowzoru, nie odtworzono sensownie poziomu trudności, przez co gra sprawia wrażenie, jakby kierowana była do dzieci. Potwierdza to oprawa graficzna – Pac-Man nigdy nie wyglądał tak ułomnie. ***[spk]***

OCENA: 6

Enyo

And, iOS | logiczna | darmowa

Od spotkania z Enyo może rozboleć głowa. Nie przez miałką rozgrywkę czy mikropłatności (da się je ominąć, oglądając reklamy i rezygnując z codziennych wyzwań). Poruszamy się w turach, a naszym celem jest pokonanie przeciwników (np. wrzucając ich do kraterów z lawą). By to uczynić, szarżujemy na nieboraków z tarczą, rzucamy nią bądź też przyciągamy ich hakiem. Oni odpowiadają za pomocą podobnych środków. Jako że poziomy są proceduralnie generowane, a gra mądrze dozuje nowe przeszkody i oponentów – **jest tu materiał na niejedną przejażdżkę tramwajem**. I gdyby tylko nasi adwersarze nie dysponowali AI gumy do żucia... ***[Papkin]***

OCENA: 7+

GRY MOBILNE

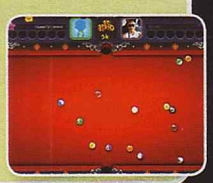
MQc poleca!

Gdy przychodzi do mobilnego grania, stronię od gier, w których pojedyncza sesja musi trwać ponad pięć minut. No i raczej staram się unikać czegokolwiek, co wymaga ode mnie refleksu i zręczności. Gdy gra się w tramwaju, będąc szturchanym przez współpasażerów, lepiej skupić się na myśleniu.

8 Ball Pool

And, iOS
darmowa (mikrotransakcje)

Temu dziełu poświęciłem już kiedyś osobny felieton, więc tu tylko przypomnienie: klasyczny bilard sieciowy w 2D, z bardzo prostym sterowaniem, świetną fizyką i ogromną liczbą graczy chętnych do starć na każdym poziomie. Nie ma wielu opcji typu „pay to win" – można co prawda nabywać wypasione kije, ale nie dają one faktycznie dużo większej przewagi nad dobrymi, niepłacącymi graczami.



Sudoku (Finger Arts)

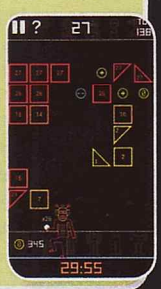
And, iOS | darmowa

Lubię się relaksować przy tej „matematycznej krzyżówce", a ta wersja odpowiada mi zdecydowanie najbardziej. Intuicyjny interfejs, wiele skórek do wyboru (z czego według mnie tylko jedna jest naprawdę wygodna), a także sporo opcji uprzyjemniających rozgrywkę. Ważne: nie da się ustawić niewłaściwej cyfry – gra tego nie przyjmuje, a błędy karze krzyżykami, które psują ogólne statystyki.

BBTAN by 111%

And, iOS | darmowa

Jedna z tych gier, w które po przedawkowaniu „grasz" nawet po zamknięciu oczu. Idea jest prosta: ustawiasz strzałkę, puszczasz i patrzysz, jak zaczynają lecieć kulki. Odbijają się od ścian oraz kwadratów i trójkątów z numerami – każde odbicie to zmniejszenie liczby. Gdy spadnie do zera – przeszkoda znika. Nic trudnego i odkrywczego, ale wciąga jak diabli. Mój najlepszy wynik to na razie 138.



Flick Kick Football

And, iOS
darmowa (mikrotransakcje)

Tutaj wymagane jest nieco zręczności i precyzja w poruszaniu paluchem. Gra polega na strzelaniu z rzutów wolnych: wykonujesz jeden gest, którym wskazujesz, z jaką siłą ma polecieć i jak podkręcona ma być piłka. Chodzi o to, żeby ominąć tekturowych obrońców i trafić do bramki. Im bliżej słupków i poprzeczki, tym lepiej. Mój najlepszy wynik w trybie arcade to 364. Spróbujcie go pobić i... udajcie się do innych trybów, bo też są niezłe.

Primordia

iOS | przygodowa | 20 zł

Wadjet Eye spóźniło się o ćwierć wieku. Gdyby seria Blackwell, bezdyskusyjnie klejnot w koronie studia, ukazywała się w latach 90., dziś wymienialibyśmy ją jednym tchem obok Broken Sworda, Beneath a Steel Sky i Blade Runnera.

Poza developerką studio para się także artystycznym mecenatem, pomagając innym producentom w wydaniu i szlifierce przygodowych kamieni szlachetnych. Niekiedy wychodzi z tego diament (Gemini Rue), innym razem – co najwyżej cyrkonia (Shardlight). Primordia, którą od niedawna możemy ograwać także w tramwaju, to klejnot wysokokaratowy. **Estetycznie rzecz bierze początek z płócien Beksińskiego i Gigera, intelektualnie – z klasyki powieści postapo.** Człowiek jest w jej świecie mitem, „pierwszym budowniczym", którego rękami powstały zaawansowane technologicznie maszyny, jedyni lokatorzy futurystycznej Ziemi. Horatio i Crispin to roboty, których charaktery rozpisano podług uniwersalnego przepisu: ten pierwszy jest trzeźwo myślącym cynikiem, drugi – czyniącym dowcipne spostrzeżenia gadułą. Między postaciami da się wyczuć i chemię, i sporo błyskotliwego żartu, acz ich historia uderza raczej w minorowe tony. Po kradzieży źródła zasilania, jakiej dopuszcza się niezidentyfikowany napastnik, duet wyrusza do miasta Metropol, rządzonego przez tajemniczą AI i... wybaczcie, już i tak powiedziałem za dużo.

Primordia, mimo swej kompaktowości (rzecz da się ukończyć w raptem kilka godzin), **kreśli przekonujący świat, nie uciekając od wątków religijnych i filozoficznych**. W zestawie z industrialnym soundtrackiem, pixelartową oprawą, logicznymi zagadkami i gorzką konkluzją przekłada się to na jeden z ciekawszych point'n'clicków, jakie zameldowały się w ostatnim czasie na iOS-ach. I wielka szkoda, że odpowiadające za dziełko Wormwood Studios, wyłączywszy konwersję i wypuszczenie w sieć krótkiego, kontynuującego wątki gry opowiadania („Fallen"), uporczywie milczy. Primordia to bowiem dowód, że developer ma do powiedzenia rzeczy znacznie ciekawsze niż jego konkurenci. ***[Papkin]***

OCENA: 8

Final Taptasy

And, iOS | kliker | darmowa (mikrotransakcje)

Odpowiadam na pytanie, które pojawia się w każdej głowie czytającej/słyszącej tę nazwę: nie, to nie jest gra Square, nie jest nijak powiązana z wiadomą serią. Nie ma więc najmniejszego powodu, żeby w nią grać – nie dość, że kliker, to jeszcze od studia, którego nazwa nic wam nie powie. A mimo to zabrała mi kilka wieczorów – oparta jest na dokładnie tym samym co wszystkie tego typu produkcje od czasu cookie clickera, tylko w przeciwieństwie do prekursora gatunku – i zupełnie tak jak wszystko, co nastąpiło po nim – co jakiś czas sprawia, że klikanie to za mało i wypadałoby zapłacić. Z dumą melduję, że nie zapłaciłem. **Gra wyróżnia się głównie nakładką na znane mechanizmy**: schodzimy do lochów, pokonujemy bossów (naparzając w ekran), ulepszamy i dokupujemy kompanów, bronie i tak dalej. Co dungeon, to silniejsze potwory i konieczność wygenerowania większej liczby tapnięć (prawdziwych i „wirtualnych", jak to w klikerach). Obrzydliwe, bawiłem się beznadziejnie, nie mogłem się oderwać. ***[spk]***

OCENA: 5

Guild of Dungeoneering

And, iOS | logiczna | 24 zł

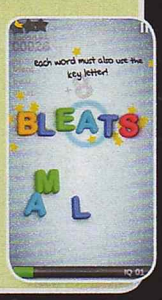
Zdziwionym. Nie dlatego, że Guild of Dungeoneering debiutuje na telefonach, ale dlatego, że debiutuje dopiero teraz. **To gra wprost skrojona pod platformy mobilne, a przy tym przeciekawy wywar** łączący zarządzanie tytułową gildią, karciankę i planszówkę. A choć żadna z ingrediencji nie należy do wykwintnych, ich siła tkwi właśnie w prostocie! Po każdej z przygód dokupujemy kolejne segmenty siedziby, gwarantujące bądź dodatkowych herosów, bądź przedmioty czy bonusy. By zyskać fundusze – posyłamy podopiecznych na eksplorację podziemi. Tu jednak twist – naszych zuchów nie kontrolujemy, ale już przestrzeń wokół nich – i owszem. Sami konstruujemy loch z podsuwanych nam przez grę kart, własnoręcznie rozmieszczając przejścia, skarby i potwory. Starcia to karciankowy święty Graal: zrozumienie reguł jest banalne, ale liczba niuansów utrzymuje przed ekranem długo. Gdybym miał coś Gildii zarzucić – ciut za szybko zabawa wytraca początkowy urok i nieco za wiele tu grindu. Nie zmienia to faktu, że mamy przed sobą gameplayowego łakocia unurzanego w humorystycznej otoczce. Warto! ***[Papkin]***

OCENA: 7

Wooords

And, iOS
darmowa (mikrotransakcje)

Grałem w to wiele godzin, tłumacząc sobie stratę czasu tym, że przy okazji się uczę. Jakiś walor edukacyjny na pewno tu jest, zwłaszcza jeśli pamiętasz, by sprawdzić, co oznacza właśnie ułożone słowo. Zawsze mamy do dyspozycji dziewięć liter, w tym jedną otoczoną kółkiem – tę ostatnią trzeba użyć, reszta jest dowolna. Gdy jest to S czy E, to nie kłopot, ale już przy Q...



Guess the movie!

And, iOS
darmowa (mikrotransakcje)

Uwaga – podobnych aplikacji jest sporo, ta, o której piszę, ma popcorn w ikonce. Prosta sprawa: zgadujesz tytuł filmu nie na podstawie fragmentu zdjęcia, ale prostej (i często genialnej, bazującej na skojarzeniach) grafiki jakiegoś artysty. Oczywiście trzeba się trochę znać na filmach, ale największe wyzwanie polega na tym, by myśleć nieco abstrakcyjnie. Polecam!

Score! World Goals

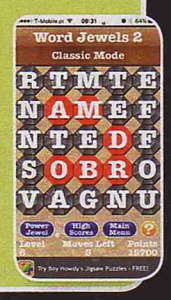
And, iOS
darmowa (mikrotransakcje)

Druga gra piłkarska w zestawieniu. Z pozoru znakomita, w praktyce to takie zwykłe pykadło z naprawdę niezłą grafiką. Jej celem jest rysowanie palcem drogi, jaką powinna przebyć piłka podczas akcji. Mecz obserwujemy w 3D, a zadanie polega na jak najwierniejszym odwzorowaniu bramek strzelonych w autentycznych meczach (zarówno ligowych, jak i reprezentacji).

Word Jewels 2

iOS | darmowa

Tytuł mówi wszystko: to połączenie typowego „match-3" ze „znajdź słowo". Znajomość angielskiego jest znów raczej nieodzowna (tzn. można strzelać na ślepo, ale po co ktoś miałby to robić?), zwłaszcza gdy chce się układać naprawdę długie i skomplikowane wyrazy. Zadania są różne w zależności od trybu, ale ogólnie chodzi o to, by w określonej liczbie „ruchów" pozbyć się liter innego koloru z planszy.



SkyNet będzie graczem

Nie ma ust i musi grać: **Rahid**

11 października 2029 roku. Ludzkość ponosi kolejną klęskę w walce ze sztuczną inteligencją. Orbitalny ostrzał przeprowadzony na bazę AI zostaje powstrzymany przez sterowane komputerowo działka przeciwlotnicze. Nasze okręty padają jak mrówki. Nie powinniśmy byli uczyć ich, jak grać w Space Invaders.

Świat klasycznych konsol jest powoli podbijany przez przebiegłe programy, które potrafią grać we wszystko, co im kartridż do pamięci przyniesie. Swoją cegiełkę do tego projektu dokładają zarówno zapaleni programiści amatorzy, jak i wielkie firmy zajmujące się rozwojem sztucznej inteligencji – a wśród nich Google DeepMind. Ci brytyjscy informatycy wypuścili na świat nie tylko AlphaGo, algorytm, który w marcu tego roku pobił mistrza świata w go (więcej w artykule Allora w 05/2016), ale także jego starszego brata, Deep Q-Network. DQN korzysta z najnowszych osiągnięć dotyczących sieci neuronowych – informatycznych struktur wzorowanych na mózgu człowieka – i, co więcej, wprowadza do tej dziedziny własne innowacje. Wszystko po to, by nabijać jeszcze wyższe rekordy w grach na Atari.

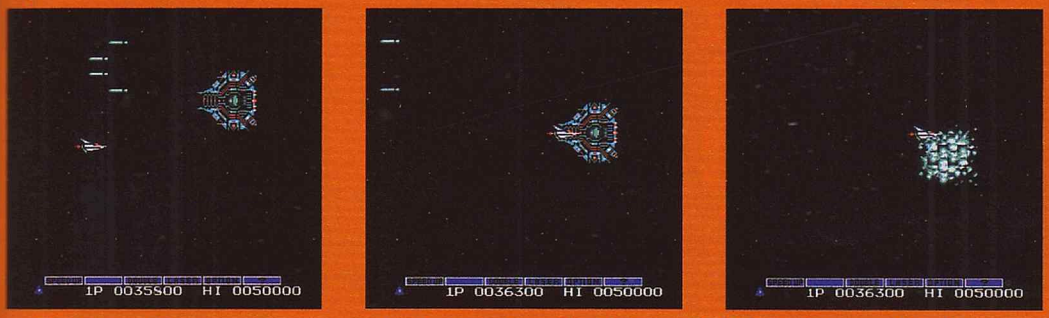
Wydawać by się mogło, że to nic rewolucyjnego – w końcu w prawie każdej produkcji wrogowie są obdarzeni skryptami pozorującymi inteligencję, a niektóre boty potrafią spokojnie skopać zadek graczowi w trybie wieloosobowym. Te algorytmy mają jednak jedną ogromną przewagę nad swoimi pobratymcami o szerszym spektrum obowiązków – już na etapie projektowania wiadomo, jakie zadania będą wykonywać i z jakim rodzajem przeciwności przyjdzie im się zmierzyć. Nie jest więc niespodzianką, kiedy tworzony od podstaw w ramach gry bot wsadza szalone headshoty. Jeśli jednak czyni to program, który nigdy wcześniej o danym tytule nie „słyszał", robi się interesująco. W pierwszym przypadku maszyna dostaje odpowiednio skrojony klucz do drzwi, w drugim dajemy jej zestaw wytrychów i mówimy „radź sobie". A ona sobie radzi. Na razie z konsolami sprzed 30 lat.

Dwa prawa Murphy'ego

Jednym z ciekawszych przedsięwzięć tego typu jest projekt Toma Murphy'ego, doktora habilitowanego informatyki, youtubera i wielkiego fana NES-a(*) – jego duet programów Learnfun oraz Playfun potrafi zmierzyć się z lwią częścią gier na rzeczoną konsolę. Z niektórymi w dodatku radzi sobie naprawdę nieźle – **para podopiecznych Murphy'ego może poszczycić się między innymi bezproblemowym zaliczeniem pierwszego poziomu Super Mario Bros.**, całkiem niezłymi wynikami w Contrze oraz godną podziwu umiejętnością manewrowania we wszelkiego rodzaju shmupach.

Aby program załapał zasady danej produkcji, wystarczy nagrać mu kilka minut rozgrywki w wykonaniu człowieka we FCEUX-ie, emulatorze NES-a. Pośrednictwo tego programu sprawia, że zamiast danych wizualnych otrzyma znacznie bardziej klarowne dla niego informacje na temat naciskanych przycisków oraz zmian w pamięci wirtualnej konsoli. Na tej podstawie Learnfun, pierwszy z dwójki programów, dokonuje czegoś bardzo sprytnego – wyszukuje bajty, które w otrzymanym nagraniu systematycznie rosną, i za cel gry obiera ich maksymalizację. W praktyce oznacza to chociażby zauważenie, że istotną wytyczną w Super Mario Bros. jest wzrost bajtów reprezentujących położenie wąsatego hydraulika – innymi słowy, program samodzielnie odkrywa, że w tej grze należy zazwyczaj iść w prawo. Co więcej, do takiego wniosków dojdzie przy dowolnym innym side scrollerze – Kirby oraz Mega Man poruszają się na podobnych zasadach.

Z tego prostego założenia wyrasta niestety sporo komplikacji uniemożliwiających algorytmowi zwyczajne



Zamiast przebijać się przez tarcze wroga w Gradiusie Playfun woli podlecieć na odległość piksela i wystrzelić pocisk prosto w serce nieprzyjaciela. Kolejny powód, by nie wchodzić mu w drogę.

Deep Q-Network na początku nie radzi sobie zbyt dobrze z Breakoutem, ale czego się nie załatwi odrobiną treningu!

trzymanie prawej strzałki pada do oporu. Przecież znacznie bardziej od liczby przebytych pikseli interesuje nas to, ile straciliśmy żyć (jak najmniej), ile zamków odwiedziliśmy (jak najwięcej) i ile uratowaliśmy księżniczek (dąży do jedynki). Tę całą gamę zagwozdek należy wziąć pod uwagę przy wyznaczaniu celu. Nic dziwnego, że algorytm miewa z tym problemy. Np. zdarza mu się specjalnie skakać w przepaść, jako że w trakcie upadku cały czas posuwa się dalej w prawo – i tym samym maksymalizuje obrany wcześniej cel. Komputery najzwyczajniej nie zawahają się umrzeć, by dopiąć swego.

Murphy lubi tworzyć wykresy, by lepiej zrozumieć, co „myśli" algorytm. Zieleń w prawym górnym rogu reprezentuje radość związaną z zadaniem bólu przeciwnikowi.

Powróżyć panu z bajtów?

Kiedy na podstawie tych nieco zagmatwanych obliczeń Learnfun wyznaczy cel gry, do akcji wkracza Playfun, który dziarsko chwyta za wirtualnego pada i... zaczyna przewidywać przyszłość. Choć z pozoru trąci to arkanami czarnej magii, w praktyce chodzi o proces przejrzysty i powszechnie wykorzystywany przy pracy ze sztuczną inteligencją. Aby zdecydować, który ruch będzie w danym momencie optymalny, komputer symuluje każdą z możliwych akcji – czyli, w naszym przypadku, sprawdza, co by się stało po naciśnięciu kolejnych kombinacji przycisków. Spośród otrzymanych w ten sposób „alternatywnych" przyszłości wybiera tę, w której najlepiej zrealizowany zostaje wyznaczony wcześniej cel. Jeśli postawimy bohatera przed niską przeszkodą, okaże się, że przycisk skoku w połączeniu ze strzałką w prawo maksymalizuje nasze położenia na współrzędnej x lepiej niż każda inna kombinacja – zatem ten właśnie ruch powinniśmy wykonać.

Niestety, patrzenie tylko o jedną klatkę wprzód daje bardzo niestabilne rezultaty, jako że interesuje nas nieco bardziej odległa przyszłość. Dlatego wypadałoby sprawdzić wszystkie możliwe kombinacje w nieco większym przedziale czasowym. W praktyce staje się to bardzo szybko niemożliwe – po sekundzie, czyli 60 klatkach, liczba kombinacji rośnie wręcz kosmicznie. Żeby dobrze uzmysłowić sobie jej ogrom, wystarczy spojrzeć na przybliżoną liczbę atomów we Wszechświecie i dopisać na jej końcu dodatkowych... 70 zer. Żaden współczesny komputer nie sprawdzi tylu możliwości przed zgaśnięciem Słońca. Dlatego też po raz kolejny Murphy musiał nieco skomplikować swoje rozwiązanie – mianowicie program bierze pod uwagę przede wszystkim te przyciski, które często naciskał gracz na podanym nagraniu, od razu ignoruje „przyszłości", w których wynik gwałtownie spada, i faworyzuje te przynoszące więcej punktów. Przyjmuje też, że nie trzeba patrzeć w przyszłość oddaloną o jedną klatkę, lecz np. o dziesięć. W końcu nikt (oprócz Crossa) nie zmienia ułożenia palców na padzie 60 razy na sekundę.

Te wszystkie subtelne poprawki nie zmieniają ostatecznie faktu, że liczba kombinacji do sprawdzenia i tak jest ogromna. Dlatego właśnie, mimo że świetny program Murphy'ego można ściągnąć i wypróbować na swoim komputerze, nie jest to zabawa na jeden, choćby i długi, jesienny wieczór. Nawet w przypadku mocarnych maszyn gamingowych wyliczenie przez algorytm kilku minut optymalnej rozgrywki może pożreć kilkanaście godzin stuprocentowego wysiłku procesora. Samemu Murphy'emu zarejestrowanie działalności programu w poszczególnych tytułach zajmowało nierzadko kilka dni, a wyżej podpisany calutką noc musiał czekać na odpowiedź, czy algorytm rzeczywiście da radę przez trzy minuty grać w Life Force, klasycznego shmupa.

Uczące się programy grają iście nieludzko.

Jak kantować z czystym sumieniem

Rezultat wynagradza całe to oczekiwanie z nawiązką – **algorytm nie tylko sensownie radzi sobie z większością NES-owych gier, ale, co więcej, nierzadko prezentuje unikatowy sposób rozgrywki**, wyraźnie różniący się od taktyk obmyślanych przez szarokomórkowców. Przede wszystkim, cała gra to dla niego tylko zbiór bajtów – nie jest w stanie rozróżnić konkretnych obiektów ani zachowań. Dlatego też wykorzystywanie bugów w grze nie różni się dla niego niczym od stosowania uczciwych strategii – w Super Mario Bros. potrafi pokonać przepaść od niechcenia nieprzewidzianym przez programistów walljumpem.

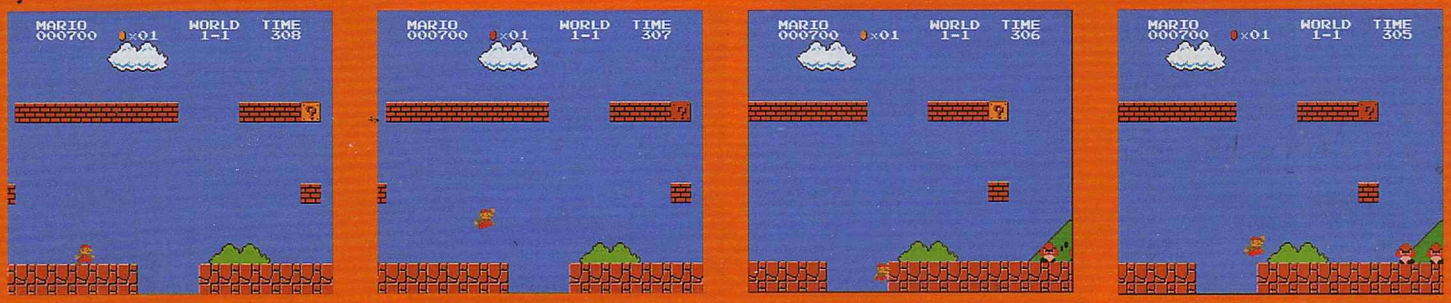
Jako że dobrze zna najbliższą przyszłość, nie istnieje dla niego coś takiego jak ryzyko – każdy ruch zostaje wcześniej dokładnie przekalkulowany, co nie pozostawia miejsca na porażkę. Przez to właśnie zdarza mu się w Pac-Manie wchodzić w kilkupikselowe szpary pomiędzy duchami, natomiast w shmupach właściwie centralnie wlatywać we wrogie statki i anihilować je pociskiem w ostatniej chwili, unikając śmierci w kolejnej klatce. Profetyczne zdolności przydają się również przy oszukiwaniu generatora liczb losowych. Playfun potrafi wykorzystać fakt, iż tetrisopodobny Dr. Mario losuje nowe klocki na podstawie liczby klatek, które upłynęły od startu gry. Jeśli przykładowo klocek generowany w 312. sekundzie rozgrywki wydaje się nieprzydatny, algorytm może włączyć na chwilę ekran pauzy, żeby w sekundzie 314. dostać lepsze rozdanie.

Stal jednak rdzewna

Niestety patrzenie w przyszłość idzie w parze z krótkowzrocznością – maszyna z powodów obliczeniowych ograniczeń nie jest w stanie przewidzieć, co się stanie za kilka minut, więc planowanie długofalowe nie działa. Niezależnie od gry pierwsze dwa z trzech dostępnych żyć prawie zawsze są marnowane w beztroski sposób – komputer nie potrafi domyślić się, że w dalekiej przyszłości te dodatkowe serca mogą mu się przydać. Przez to właśnie fatalnie kończą się partie w Tetrisa – Playfun układa klocki w jak najwyższą wieżę i kwituje rozgrywkę spauzowaniem gry na wieczność, tuż przed niechybną porażką. Odkładając na bok nieczyste triki i brak myślenia długofalowego – algorytm potrafi być najzwyczajniej w świecie sprytny. Na podstawie mojego nieporadnego, minutowego nagrania ze shmupa skubaniec na własną rękę rozpracował, że migające kulki to power-upy, a wężopodobne stwory rozpadają się po wymierzeniu im kilku pocisków w świecący punkt na grzbiecie. Zawitajcie na skroc.pl/AlkontraNES i dajcie się zaskoczyć tym, co udało się uzyskać po kilku godzinach obliczeń.

Pogromca kasyn

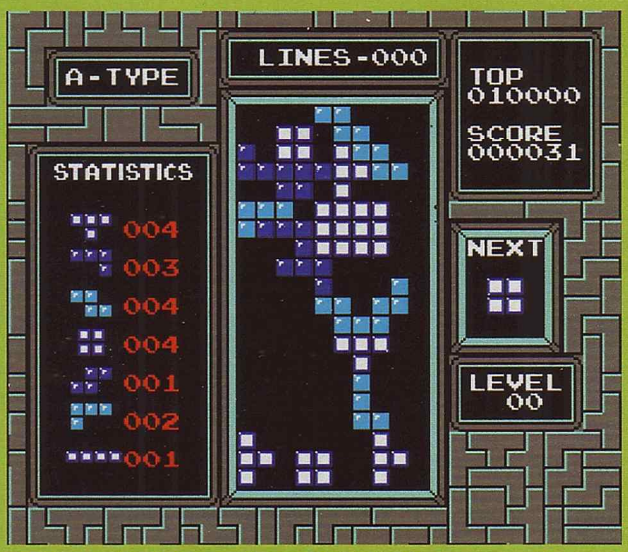
Jeżeli Playfun to chytry kanciarz, który bez wahania wykorzystuje bugi i gra znaczonymi kartami, to algorytm autorstwa Google DeepMind prezentuje zdolności sawanta zliczającego karty krupiera w zadziwiający, ale uczciwy sposób. Deep Q-Network, czyli sztuczna inteligencja oddelegowana do grania na Atari 2600, nie zagląda do pamięci gry ani nie ma możliwości symulowania przyszłości – jedyne informacje, jakie dostaje, dotyczą pikseli pokazujących się na ekranie oraz aktualnego wyniku



Chociaż dla człowieka znacznie prostsze byłoby przeskoczenie tak wąskiej przepaści jednym susem, Playfun nonszalancko wykorzystuje bug, który pozwala odbić się od ściany. To mu się wydaje bardziej oczywiste.

Bukmacher z silikonu

Samouczące się algorytmy wkraczają nie tylko do świata klasycznych konsol, ale z różnych stron zaczynają pukać do drzwi współczesnej sceny growej. Matias Cabrera umieścił w sieci kod swojego programu przewidującego wynik rozgrywki w League of Legends na podstawie sytuacji w dziesiątej minucie meczu – na którą składają się m.in. liczba punktów doświadczenia zgromadzonych przez drużyny, zebrane złoto, a także zniszczone wieżyczki. Program na ten moment najprawdopodobniej nie radzi sobie lepiej niż zaprawiony w boju gracz, obstawiając poprawnie jedynie 7 na 10 wypadków, co nie jest spektakularnym wynikiem. Autor ma jednak garść pomysłów, jak ulepszyć algorytm, a podobne strategie działały całkiem nieźle (choć i tak nie pokonały bukmacherów) w świecie typów piłkarskich. Zalążek być może przyszłej LoL-owej wyroczni znajdziecie tutaj: github.com/MatiasSanchezCabrera/LOL-Prediction.



Całe szczęście, że jeszcze nie wszystko wychodzi komputerom dobrze.

w punktach. Dlatego też na linii startu nie ma żadnej przewagi nad człekokształtnym graczem. Aby nauczyć się grać w daną produkcję, maszyna wykorzystuje sieć neuronową, koncept wzorowany na mechanizmach rządzących mózgiem człowieka.

Cała zabawa polega na tym, żeby wirtualne neurony Deep Q-Mind reagowały na podane im piksele wskazaniem optymalnej akcji. Na początku gry program nie jest tak sprytny – nie ma jeszcze pojęcia, jak jego poczynania wpływają na liczbę punktów, i w efekcie spazmatycznie porusza joystickiem w przypadkowych kierunkach. Ale z każdego wykonanego ruchu wyciąga nauczkę, oceniając, które ścieżki łączące neurony niosą cenne informacje, a które można spokojnie zignorować. Po takim dwugodzinnym treningu DQN potrafi działać już całkiem sprawnie. Dostajemy serię obrazków o zbliżającym się statku wroga? Wyszkolona sieć neuronowa dobrze wie, że należy wówczas nacisnąć przycisk strzału.

Czy androidy śnią o elektronicznej piłeczce?

Przyjrzyjmy się, jak w przypadku naszej sieci neuronowej wygląda podjęcie akcji w jednej klatce grania w Breakouta. Przede wszystkim neurony podzielone są na pięć rzędów – każdy z nich przetwarza otrzymane informacje i przekazuje wyniki do kolejnego rzędu. Obliczenia rozpoczynamy od przerobienia aktualnej klatki z gry na tablicę liczb oznaczających jasność poszczególnych pikseli. Tak spreparowane informacje trafiają do pierwszego rzędu neuronów, który dzieli tablicę na małe kwadraty i próbuje ocenić ich ważność. W praktyce może to oznaczać, że pojedynczy piksel przedstawiający piłkę będzie wpływał na dalsze obliczenia bardziej niż duże puste pole. Ta analiza zostaje wykorzystana przez drugi rząd neuronów, który dane poprzednika również szatkuje na małe części i próbuje wywnioskować coś bardziej ogólnego – np. gdzie znajduje się paletka. Jego śladem idzie rząd trzeci, wchodząc na jeszcze wyższy poziom abstrakcji. Rzędy neuronów o numerach cztery i pięć służą złączeniu w całość poszatkowanych wcześniej informacji – wiedza o tym, gdzie jest piłka i gdzie jest paletka, byłaby bezużyteczna, gdybyśmy nie potrafili ich położeń ze sobą skojarzyć.

Na podstawie tych wszystkich obliczeń ostatnim neuronom przypisywane są liczby – ten z najwyższą wartością reprezentuje akcję, którą należy wykonać. Kiedy przechylimy joystick zgodnie z jego wskazaniem, pozostaje tylko ocenić, jak nam poszło – czy dostaliśmy jakieś punkty? Jeśli tak, to neurony odpowiedzialne za wybranie tej akcji powinny być uważane za nieco ważniejsze. Jeśli stało się coś przykrego – wręcz przeciwnie, nie należy im ufać. W praktyce dochodzi do tego wszystkiego solidna dawka matematycznego zamieszania i technicznych subtelności, jednak główna zasada pozostaje taka sama. Według niej algorytm uczy się, tworząc skojarzenia pomiędzy danymi wejściowymi a wyjściowymi – czyli, po ludzku, pomiędzy akcją a reakcją.

Hodowanie sieci neuronowej

Kolejne kroki edukacji maszyny obserwowałem z fascynacją i lekkim niepokojem – od całkowitego chaosu, przez załapanie podstawowych zasad, aż do wymyślania całkiem niegłupich strategii, które w połączeniu z nadludzkim refleksem potrafią odesłać do kąta gracza z przeciwstawnymi kciukami. I to dosłownie – w ramach badań nad jakością programu z Deep Q-Network zmierzyli się profesjonalni testerzy gier. **Z 49 badanych tytułów w 29 algorytm prezentował umiejętności na poziomie człowieka**, budując monstrualną przewagę w Pinballu, Boksie i Breakoucie. Nie podołał z kolei wyzwaniu rzuconemu przez Montezuma's Revenge, Asteroids czy Double Dunk. Najwidoczniej wciąż brakuje mu zdolności myślenia długofalowego potrzebnego do przemierzania dość rozległych podziemi, lawirowania pomiędzy asteroidami w dwuwymiarowej przestrzeni czy zrozumienia zasad rządzących koszykówką.

Google niestety nie zaoferowało zbyt bogatej dokumentacji wzlotów i upadków swojego algorytmu, ale to nie stoi na przeszkodzie, by własnoręcznie ściągnąć kod źródłowy i przetestować go w praktyce. Szef projektu, Demis Hassabis, wyjawił, że kolejnym celem mogłyby być algorytmy rozpracowujące nowsze gry pokroju StarCrafta. Jak na razie jedynym poważniejszym krokiem w tym kierunku było przystosowanie DQN do pokonywania trójwymiarowych labiryntów stworzonych na silniku legendarnego Quake'a. Na dokładkę DeepMind dołożyło w tym roku swoją sponsorską cegiełkę do trwających od 2014 zawodów na najlepszy algorytm potrafiący grać w szeroki wachlarz produkcji. Na nich zarówno programistyczni neofici, jak i weterani mogą zgłębić tajniki tworzenia sztucznej inteligencji o rozległym zakresie obowiązków.

Ten pomysł nie powstał zresztą w próżni – źródła konkursu można znaleźć w latach 80., w podobnym projekcie Stanfordzkiej Grupy Logiki, który dotyczył jednak gier planszowych i pokrewnych. Jak widać, z perspektywy chromu przejście od stawiania pionków do odbijania piłek w Pongu nie jest wcale tak trudne. Z kolei coraz więcej badaczy AI uważa, że przepaść pomiędzy sprytnymi grającymi algorytmami a prawdziwą sztuczną inteligencją nie musi być nie do przeskoczenia. DeepMind zamontowało ostatnio w swoich algorytmach specjalny wyłącznik na wypadek, gdyby maszyna nauczyła się nieco zbyt wiele i próbowała zakłócić przebieg eksperymentu. W tym świetle apokaliptyczna wizja ze wstępu staje się troszkę mniej zabawna. |CDA|

(*) Inny projekt Murphy'ego (glEnd() of Zelda – youtu.be/xDxjbXAqTPg) pozwala odpalić dowolne dwuwymiarowe NES-owe produkcje w trzech wymiarach. Pierwsza Zelda jako FPS? Czemu by nie!

LG, League of Legends Polska oraz HyperX

przygotowali szereg atrakcji dla odwiedzających targi Poznań Game Arena!

21:9 LG Tournament League of Legends

- 40 tysięcy złotych w puli podstawowej
- Cztery drużyny
- Dwa dni rozgrywek League of Legends
- Komentują Damian „Nervarien" Ziaja oraz Norbert „Dis" Gierczak

Półfinały i mecz o trzecie miejsce – sobota 22 października, Wielki Finał – niedziela 23 października

Strefa LG

- Powtórki profesjonalnych rozgrywek H2K z Worldsów League of Legends
- Konkursy – do zdobycia nagrody od LG i HyperX
- Cosplay: profesjonalne studio fotograficzne oraz konkurs z nagrodami od LG i HyperX

Strefa nowych technologii

- Poczuj różnice między monitorem 21:9 a 16:9
- Prezentacja peryferii HyperX
- Upominki dla aktywnych

Strefa wolnego grania

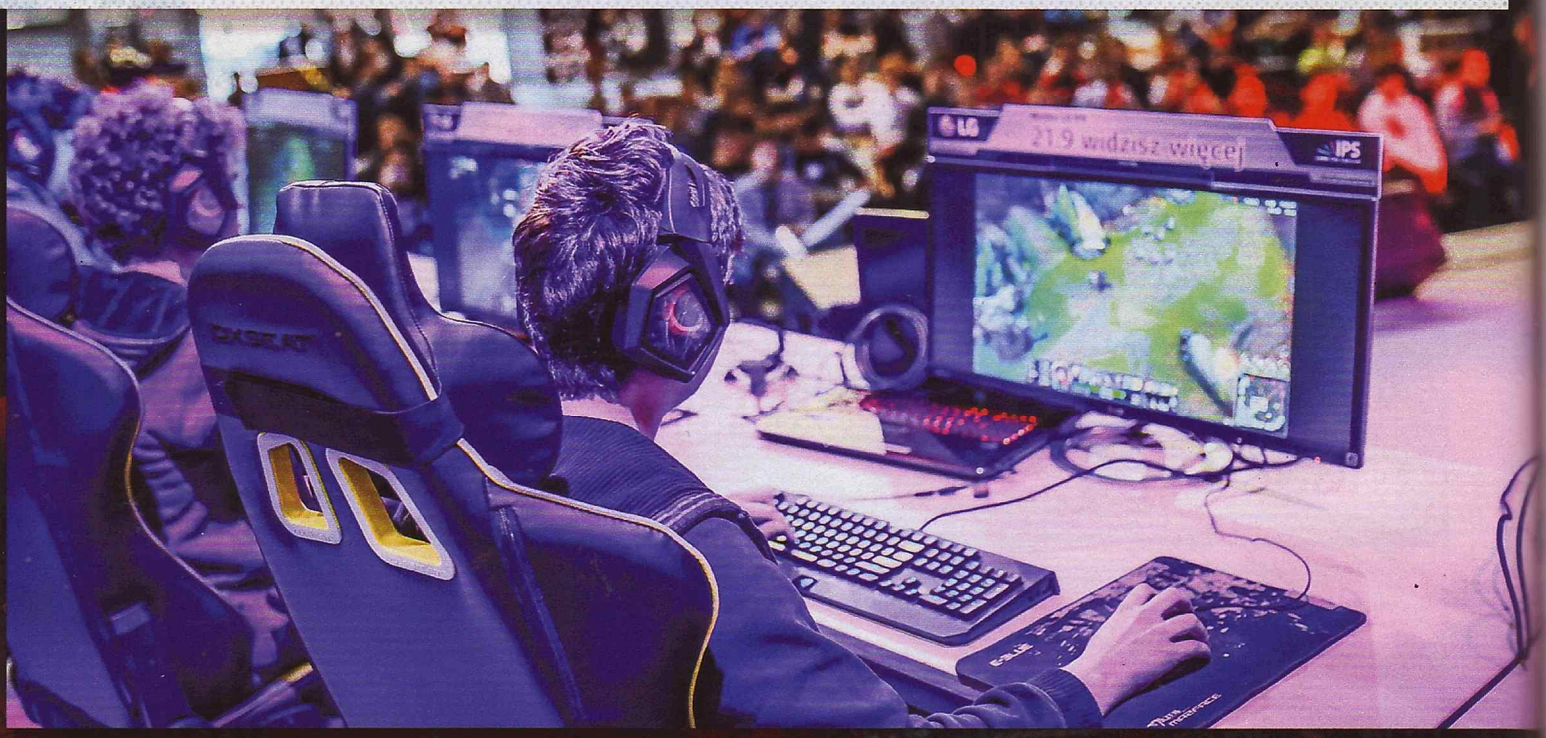
- 20 stanowisk League of Legends z odblokowanymi postaciami i skinami
- Możliwość przetestowania sprzętu i peryferiów od HyperX i LG
- Otwarte turnieje 1 vs. 1 z nagrodami od LG i HyperX

Merch League of Legends

- Dedykowane stoisko z gadżetami Riot Games
- Prezentacja figurek postaci z Legue of Legends oraz peryferii HyperX.

PGA VIP Day z CD-Action!

Wszystkich chętnych na odwiedzenie Poznań Game Arena podczas pierwszego, niepublicznego dnia imprezy zapraszamy do naszej promocji. Każdy, kto 21 października pojawi się na Międzynarodowych Targach Poznańskich z tym numerem magazynu i pokaże pismo otwarte na tej stronie, będzie uprawniony do zniżki – zamiast 120 złotych zapłaci 70. Białe pole po prawej służy do tego, by sprzedawca biletu zaznaczył, że magazyn został już użyty w tym celu.



PGA 2016
Poznań Game Arena 21-23 października

To już jedenasta odsłona największych w Polsce targów dla graczy. Impreza, która – według oficjalnych danych – w ubiegłym roku przyciągnęła ponad 66 tys. odwiedzających, jak zwykle odbędzie się na terenie hal Międzynarodowych Targów Poznańskich. Po raz kolejny polscy fani będą mieli okazję zagrać w najnowsze tytuły jeszcze przed ich premierą, odwiedzić stoiska producentów gamingowego sprzętu, a nawet porozmawiać z twórcami gier niezależnych. To również szansa na sprawdzenie się w rozgrywkach e-sportowych i kibicowanie profesjonalistom konkurującym na scenach turniejowych. Lub zrobienia sobie pamiątkowych zdjęć z cosplayerami.

Podobnie jak rok temu targom będzie towarzyszyć dodatkowo płatna (bilet na nią będzie jednocześnie biletem na resztę PGA) impreza Stars4Fans, na której będzie można spotkać youtubowe osobistości.

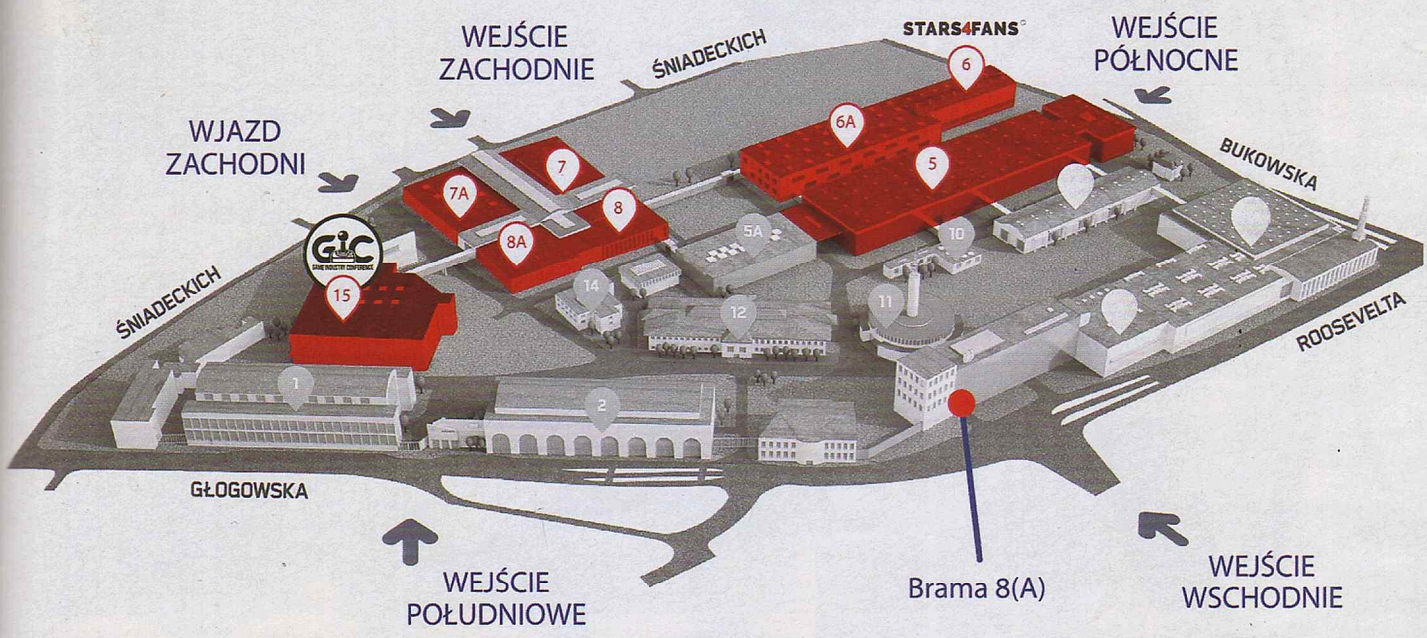
GODZINY OTWARCIA:

21 października
10.00-18.00 – PGA VIP DAY

22 października
9.00-20.00

23 października
9.00-18.00

MAPA DLA ZWIEDZAJĄCYCH



PGA 2015 w liczbach

66 254 zwiedzających, **130** wystawców, **800** stanowisk do gry

58 stanowisk w Strefie Niezależnych Twórców Gier

Strefa Niezależnych Twórców Gier

Specjalna strefa przeznaczona dla twórców gier niezależnych z Polski i świata. Można się tu zapoznać z wczesnymi wersjami tytułów i porozmawiać z ich autorami. W tym roku pojawią się tu m.in. twórcy Gloria Victis, Layers of Fear, Seven i Husk.

3050 uczestników
126 prelegentów

Game Industry Conference

To IX edycja konferencji znanej wcześniej pod nazwą Zjazd Twórców Gier. Konferencja oficjalnie adresowana jest do twórców i pasjonatów tworzenia gier, ale odwiedzić ją i posłuchać prelekcji może absolutnie każdy. To miejsce do dyskusji na temat aktualnych trendów w grach i wymiany doświadczeń. Dla chętnych w niedzielę 23 października, w godzinach 11-15 odbędzie się na miejscu egzamin certyfikacyjny z Unity.

Złoto dla zuchwałych

Sięgał do portmonetki: **Papkin**

Na co można wydać 750 tys. złotych? Na przykład na „projektor numerycznie dezintegrowalnych konglomeratów (w tym zniszczalnych budynków) generowanych proceduralnie w oparciu o Adapter uwzględniający standardy architektoniczne, cechy kulturowe oraz własności mechaniczne komponentów".

Odpowiedzialne za powyższą zbitkę (oraz, chociażby, grę Wilczy Szaniec) studio Calaris bierze udział w wyścigu po pieniądze Komisji Europejskiej. Stawka jest wysoka, stąd na starcie zameldowali się niemal wszyscy z najważniejszych krajowych graczy. Niezależnie od tego, kto dobiegnie na metę, a kogo po drodze zmorzy zadyszka – z całą pewnością zwyciężymy my, konsumenci.

Do biegu, gotowi...

W sierpniu roku Pańskiego 2015 grupa największych polskich developerów zawiązuje Stowarzyszenie Polskie Gry, na którego czele staje Adam Kiciński, prezes CD Projektu. W porozumieniu z 11 sygnatariuszami (m.in. CI Games, Techlandem, Farm51 i Flying Wild Hog) organizacja zwraca się do Narodowego Centrum Badań i Rozwoju, gdzie lobbuje za inicjatywą GameINN, jaka ma zapewnić polskiej branży wielomilionowy zastrzyk gotówki. Ten ma jednak sfinansować nie gry per se, ale „prace badawczo-rozwojowe". Innymi słowy: zabezpieczyć środki na stworzenie nowych silników graficznych, platform dystrybucji czy szeroko rozumianych technologii. – *Dzięki temu, że branża przemówiła jednym głosem, mieliśmy większą siłę przebicia. To znakomicie ułatwiło rozmowy z NCBR czy innymi instytucjami* – komplementuje dla nas współpracę Dariusz Wolak z 11bit. Stan Just, członek zarządu stowarzyszenia z ramienia CD Projekt Red, cieszy się, że tym razem studia produkujące gry dostały wyłączność na środki i nie musiały konkurować z np. koncernami farmaceutycznymi: – *Musieliśmy wytłumaczyć, że tworzenie gier to proces oparty w dużej części na badaniach, a developerzy muszą podejmować kosztowne i ryzykowne przedsięwzięcia.*

W październiku ubiegłego roku projekt uzyskuje pozytywną rekomendację i wiadomo już, że **do polskich devów popłyną ogromne dotacje**. To, nie bójmy się wielkich słów, przełom. – *Sektor gier został uznany za jeden z kluczowych. Developerzy mieli dotychczas dużą trudność w konkurowaniu w standardowych programach dotacyjnych, gdzie byli porównywani z projektami, które opracowują fizyczne wynalazki i prototypy* – zauważa w rozmowie z CD-Action Beata Cichocka-Tylman, która pomaga firmom w opracowaniu wniosków o dotacje.

Projekt błyskawicznie nabiera kształtów. W maju 2016 podczas krakowskich Digital Dragons minister nauki i szkolnictwa wyższego Jarosław Gowin twierdzi buńczucznie: – *Polska branża ma potencjał, by stać się wkrótce jednym z liderów nie tylko w Europie, ale także na świecie*. Ujawnia również konkretne kwoty dofinansowania.

Zdj.: Picsel (3)

Krew i wino zainkasowało (w ramach programu Kreatywna Europa) 150 tys. euro. Siedem procent budżetu dodatku.

Z wniosku Techlandu da się wywieść powrót do zarzuconego w ubiegłym roku Hellraida.

Maluchy, w rodzaju MoaCube (Solstice) nie mogą liczyć na dotacje w ramach GameINN.

Do polskich developerów popłynie 245 milionów zł!

Jedynie w 2016 GameINN ma rozdysponować między rodzimych developerów 80 milionów złotych. Jego łączny budżet (rozplanowany do roku 2023) opiewa z kolei na zawrotne 245 milionów złotych! Słowem: na pięć i pół Dzikich Gonów (dwa i pół, jeśli uwzględnimy koszty promocji i reklamy), sześć Lords of the Fallen czy osiemdziesiąt jeden Deadfall Adventures. Niektórzy developerzy rezygnują w zderzeniu ze ścianą papierkologii. Inni jednak biorą intensywny udział w warsztatach mających przygotować ich do poprawnego rozpisywania projektów (planowanie prac badawczych dość mocno różni się bowiem od planowania budżetu gry).

...START!

Od czerwca można składać propozycje, a już we wrześniu NCBR ujawnił listę producentów, którzy przeszli do kolejnego etapu konkursu (czyt. poprawnie wypełnili wnioski). Część inicjatyw pisana jest językiem, delikatnie mówiąc, zawiłym (iFun4All: „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki na podstawie real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki"). Pamiętajmy jednak, że developerzy upubliczniają informacje wrażliwe i biznesowo strategiczne. „Bełkotliwość" opisów, choć może budzić zrozumiałą wesołość, dziwić więc nie powinna.

Ile to kosztuje?

Kreatywna Europa wymaga, by składając wniosek o dofinansowanie, podać jednocześnie planowany budżet tytułu. Dzięki takim wymaganiom możemy się sporo dowiedzieć na temat tego, ile kosztuje dziś produkcja gier. Przykładowo 650 tys. złotych dotacji na Krew i wino stanowiło 7% ogólnych kosztów stworzenia dodatku (ergo: całość pochłonęła 9 mln złotych). Z tej samej puli The Chinese Room, autorzy Everybody's Gone to the Rapture, zgarnęło 50% środków na izometrycznego rolpleja Total Dark (533 tys. złotych, całość ma kosztować nieco ponad milion). Niemal identycznie przedstawiają się grant i budżet Industriala (prawdopodobnie kodowa nazwa zapowiedzianego właśnie Frostpunka) od 11bit.

Mimo to lektura listy projektów, jakie zakwalifikowały się do drugiego etapu oceny (skroc.pl/gameinn), może być dla dziennikarza niezłym materiałem źródłowym. **Poniekąd zdradza ona bowiem, nad czym pracują najwięksi z największych.** CD Projekt chce tworzyć „żywe", otwarte miasta o wielkiej skali, skomplikowane animacje twarzy i ciała oraz „seamless multiplayer" mający w jakiś sposób usprawniać rozgrywkę dla wielu graczy. Flying Wild Hog dłubie nad nową wersją swojego autorskiego silnika, w nowej grze Techlandu zawalczymy z „przeciwnikami nietypowych rozmiarów" (całość ma być krzyżówką FPP z rolplejem, rozgrywającą się w autorskim świecie fantasy... czyżby z niebytu powracał zawieszony Hellraid?). Farm51 bawi się natomiast w rytmach AR i VR.

Niemal każdy z członków Stowarzyszenia Polskie Gry zaciera ręce na myśl o wielomilionowych dotacjach. **Wnioski Redów opiewają na niemal 27 milionów złotych, Farm 51 ma chętkę na 6 milionów, Techland chce natomiast zgarnąć 4,3 mln.** Każda z ww. firm wskazała kilka obszarów, na które pójdą dodatkowe środki. Rekordzistą jest jednak mało znany Bloober Team. Na „Opracowanie samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym (...) w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza" firma potrzebuje aż 10 milionów złotych.

Żylaste indyki

Po ujawnieniu projektów zakwalifikowanych do kolejnego etapu konkursu w mediach społecznościowych wybucha burza. **Mniejsi developerzy twierdzą, że program, mający przecież w założeniach wspierać innowacyjność, dyskryminuje producentów indyków.** Gdy pytam o tę „dyskryminację" Tomka Grochowiaka z MoaCube (znane wam z naszych płyt Cinders), ten ubolewa: – *Poziom biurokracji sprawia, że to program dla firm specjalizujących się w pozyskiwaniu publicznych środków (albo wystarczająco dużych, żeby posiadać własnych prawników). W praktyce trzeba albo współpracować z uczelnią, albo stworzyć dział R&D* (research & development, czyli prace badawczo-rozwojowe – dop. red.). *Indyki w tym czasie po prostu robią gry. Choć go lubię, nie wyobrażam sobie zakładania konsorcjum z np. Sosem* (Sosowskim – dop. red).

Faktycznie, gdy zapytuję o wymogi formalne zaprzyjaźnionych devów, ci potwierdzają gorzkie słowa Grochowiaka: **GameINN nie jest programem dla maluchów**. Artur Maksara z Flying Wild Hog twierdzi, że niezbędna dokumentacja (na co firma zamierza przeznaczyć pieniądze? Ile czasu i w jaki sposób będzie wdrażać projekt? Jakie jest jego ryzyko?) liczy sobie ok. 100 stron. Sporą barierą jest też wysoka minimalna kwota dotacji (500 tys. złotych), którą trzeba uzupełnić o paręset tysięcy (bądź nawet kilka »

Jeśli wniosek Flying Wild Hog zostanie rozpatrzony pozytywnie, następca Shadow Warriora 2 powstanie na nowej wersji silnika.

CD Projekt chce uszczknąć z GameINN aż 27 mln złotych. Opracowywane rozwiązania mogą pomóc w pracach nad Cyberpunkiem 2077.

Layers of Fear powstało w dużej części dzięki unijnym pieniądzom.

11bit chce zabezpieczyć środki na „opracowanie technologii autonomicznego systemu analitycznego wspomagającego cyfrową dystrybucję".

milionów!) środków własnych. Dla dłubiących w garażu pasjonatów to szklany sufit. Cytowana już Cichocka-Tylman kontruje, że w przypadku innych programów próg wejścia bywa czterokrotnie wyższy. – *Zresztą z punktu widzenia programu ogólnopolskiego, którego celem jest opracowanie od podstaw innowacyjnego projektu, przy którym trzeba przez 2-3 lata opłacać zespół developerów, nie jest to wcale duża kwota*. No i zaleca, by małe firmy aplikowały do regionalnych programów operacyjnych (każde z województw dotuje bowiem prace badawczo-rozwojowe).

Pan da trzy

Obecnie trwa odsiewanie projektów rokujących gorzej. Już na tym etapie część wniosków odpadnie (przypomnijmy raz jeszcze: dotychczas poznaliśmy wyłącznie te inicjatywy, których aplikanci poprawnie wypełnili dokumenty i złożyli je o czasie). Ale już pod koniec października odbędą się panele eksperckie, mające zweryfikować, które z firm odkręcą kraniki z europejskimi pieniędzmi. Maksara (Flying Wild Hog) śmieje się, że będą one przypominać sesję egzaminacyjną... i coś jest na rzeczy. Podczas ok. godzinnego „przesłuchania" wysłannicy developera będą odpowiadać na pytania specjalnie powołanego gremium. **Sęk w tym, że tożsamość kapituły nie jest jawna.** Teoretycznie mógł do niej aplikować każdy, tyle że większość branżowców była przecież zajęta wypełnianiem wniosków o dotacje, co automatycznie wyłączyło ich z gry. Sami producenci nie wiedzą, przed kim staną podczas takiego specyficznego „egzaminu". Maksara i Michał Mielcarek (iFun4All) podejrzewają, że mogą to być ludzie związani z ośrodkami akademickimi oraz zagraniczni specjaliści.

Tyle że z komisjami bywało dotychczas różnie. Przed GameINN-em dużą popularnością wśród krajowych ośrodków cieszyły się mniejsze programy krajowe oraz brukselska Kreatywna Europa. Inicjatywa, z początku wspierająca głównie produkcje filmowe (ostatnio m.in. „Wielkie piękno" nagrodzonego Oscarem Paolo Sorrentino czy „Zjednoczone stany miłości", jeden z lepszych rodzimych obrazów tego roku), kilka lat temu otwarła się również na gry. Skorzystało z niej przynajmniej kilka polskich studiów, w tym CD Projekt Red (który przez trzy lata zainkasował łącznie niemal 2 miliony zł na kolejno: Wiedźmina 3: Dziki Gon, dodatek Krew i wino oraz

Krajowi gracze rywalizują o miliony unijnych dotacji.

niezapowiedziany jeszcze projekt o kodowej nazwie CPF). Z podobną częstotliwością inkasował środki jedynie... wspomniany już Bloober Team. Ok. 650 tys. złotych pochłonęło Medium (nazwa kodowa Layers of Fear), drugie tyle zaś – DUM SPIRO (choć po wklepaniu hasła w wyszukiwarkę wyświetli wam się forum onkologiczne, w istocie chodzi o Scopophobię, multiplayerową wariację na temat Penumbry).

Różnice między GameINN-em a Kreatywną Europą są zasadnicze. Pierwszy program wspiera prace badawcze, drugi zaś wykłada pieniądze na produkcję konkretnej gry, w dodatku maksymalna kwota dotacji „Kreatywnej..." może wynieść „zaledwie" 650 tys. złotych. Ale również w tym przypadku kluczowa jest ocena wniosku przez panel ekspercki. Ten zazwyczaj składa się z dwóch osób, jakie muszą dojść do konsensusu i wspólnie stwierdzić, że oto mają przed sobą hit, który w dodatku opowie sobą ciekawą historię. Zagadnięta o pracę takiego „jury" Agnieszka Szóstak z obsługującej niezależnych twórców agencji PR Outreach nie przebiera w słowach: – *To ludzie, którzy nie mają pojęcia, co to są gry, i którzy nie znają fachowej terminologii*. Zwraca również uwagę na to, że i w tym przypadku indyki stoją na straconej pozycji. Opiniujący wnioski fachowcy cenią sobie bowiem nie tylko „wartościowość dla Unii" (da się tu zapunktować, jeśli gra opowiada o europejskiej historii), innowacyjność i storytelling, ale też liczbę sprzedanych egzemplarzy poprzedniej produkcji oraz plany na zbyt nadchodzącego tytułu. Takie „wagi" mogą być dla maluchów pocałunkiem śmierci. Ale powoli się to zmienia, w tym roku inicjatywa otwarła się również na mniej rozbuchane gry, czego pierwszymi beneficjentami są polskie studia Telehorse i Fuero Games. Szef pierwszego z nich, Mariusz Szypura, wskazuje zresztą na inny powód, dla którego wśród studiów, które przyjęły czeki, niewiele jest maluchów: – *W porównaniu z GameINN-em to inicjatywa znacznie łatwiejsza w skompletowaniu dokumentów i bardziej przyjazna. Być może niewielka liczba dotowanych indie developerów wynika z tego, że nie jest to akcja bardzo nagłośniona?* Potwierdza to Just, który poleca małym firmom właśnie aplikowanie do Kreatywnej: – *Niewielu producentów wie o istnieniu tego programu, a mogłoby z niego skorzystać przy stosunkowo niewielkim nakładzie pracy.*

O kompetencje ekspertów pytam Macieja Miąsika, który widział proces z obu stron. To on odpowiadał za wniosek skierowany do Kreatywnej Europy na poczet drugiego Wiedźmina, a cztery razy uczestniczył w brukselskim panelu z pozycji eksperta: – *Ocena wniosku odbywa się merytorycznie, przez ludzi, którzy dość dobrze znają się na branży. Inną kwestią są polskie inicjatywy* (pamiętajmy, że Miąsik mówi o programach przed GameINN-em – dop. red.). *Mam wrażenie, że jest tu totalny chaos. Bywa, że merytorycznie dobry wniosek, sporządzany przez ludzi, którzy zjedli na swojej*

The Farm 51, autorzy nadchodzącego Get Even, chcą przeznaczyć dodatkowe środki na badania nad balistyką pocisków.

CI Games, ojcowie i matki serii Sniper: Ghost Warrior, pragną „opracować innowacyjną technologię opartą o zaawansowane algorytmy AI". I potrzebują na ten cel aż 5 mln zł.

Mistrz Polski w dotacjach

Polska firma Bloober Team stworzyła najgorzej oceniany tytuł na PS4 w historii (średnia na Metakrytyku: 27%), dwie części gry logicznej na PS3 (odpowiednio: 67 i 34%) oraz Layers of Fear, tegoroczną wariację na temat Silent Hills (w różnych wersjach: od 72 do 78%). W skutecznym czerpaniu pieniędzy z rozmaitych funduszy krakusi są prawdziwymi mistrzami. Wejrzenie w giełdowe komunikaty dla inwestorów zdradza, że w ciągu ostatnich trzech lat pozyskała (z Małopolskiego Centrum Przedsiębiorczości, Ministerstwa Gospodarki, Narodowego Centrum Badań i Rozwoju oraz Kreatywnej Europy) 2,5 mln złotych dotacji. W branży ich biegłość w aplikowaniu o pieniądze bywa przedmiotem dowcipów i niezbyt pochlebnych plotek. Jak twierdzi Piotr Babieno, szef krakowskiego studia: *– Plotki mają to do siebie, że bywa w nich czasem tylko ziarenko prawdy... Prawdą jest, że spółka aktywnie aplikowała i aplikuje o dostępne środki, ale mówienie, że jest czempionem, to bardzo duża przesada.* Babieno tłumaczy, że pieniądze zostały przeznaczone na (między innymi) warsztaty szkoleniowe, powołanie spółki córki mającej promować Bloobera na rynku amerykańskim oraz procedurę patentową nowej gry (Medium). No i na wyjazdy na targi branżowe. Sto dwadzieścia tysięcy euro poświęcono na wyjazd na Gamescom, choć ludzie na co dzień zajmujący się organizowaniem udziału w takich imprezach twierdzą, że wystarczyłaby trzecia część tej kwoty. (Zwłaszcza że w 2014 Bloober miał bardzo niewielkie stoisko położone na uboczu Koelnmesse). Złotówki z Ministerstwa Kultury poszły natomiast na produkcję zmiażdżonej przez krytyków serii Music Master: Chopin.

robocie zęby i którzy wcale nie mają na celu skoku na kasę, zostaje zupełnie zjechany przez przypadkowego „kogoś", kto nie ma pojęcia o branży.

Po balu

Kiedy opadnie kurz, a pieniądze popłyną na konta developera, ten (wbrew branżowym złośliwcom) wcale nie może przeznaczyć dotacji na Mercedesa. Miąsik zapewnia, że kontrola nad unijnymi dotacjami jest wyjątkowo skrupulatna. Parę razy niewywiązujące się z umowy studio musiało zwracać pieniądze. To jednak bat na oszustów, nie zaś tych, którym zwyczajnie powinie się noga. Znów oddajmy głos Cichockiej-Tylman: *– Oba programy* (Kreatywna Europa i GameINN – przyp. red.) *nie wymagają obligatoryjnie sukcesu i biorą pod uwagę, że projekt może się nie udać. GameINN jest nawet bardziej liberalny. Zakłada się, że w połowie prac badawczych developer może przerwać projekt. Ale tylko z uzasadnionych przyczyn, np. wtedy, gdy na rynku pojawi się tańsza technologia lub prowadzone badania zmierzają donikąd.*

A choć jeden z niegdysiejszych wnioskodawców (znów nie pod nazwiskiem) przyznaje, że krajowe ośrodki unikają zwrotów (bo to potwierdzałoby, że pieniądze zostały nieprawidłowo przydzielone), GameINN wydaje się na ich tle nieźle zabezpieczony przed oszustami. Stąd właśnie wymogi rozpisania wniosku w najdrobniejszych szczegółach i stąd wypłacanie pieniędzy w transzach. **Kolejna pula przelewana jest dopiero wtedy, gdy studio przedstawi konkretny rezultat swoich (szczegółowo monitorowanych) prac**, co ocenia zresztą nie tylko instytucja, jaka udziela dotacji, ale także urząd skarbowy. Zresztą, jak tłumaczy Just, do pięciu lat od zakończenia prac audytor może podważyć zasadność poniesienia wybranych kosztów. I wówczas trzeba się liczyć nie tylko z koniecznością zwrotu pieniędzy, ale także spłaceniem odsetek. Biurokratyzacja, którą niezależni twórcy mogą odczuwać jako dyskryminację, jest w istocie dodatkowym środkiem bezpieczeństwa.

Deadly Shadows

Być może jest i inny powód, dla którego duże kwoty płyną niemal wyłącznie do dużych producentów? Wolak (11bit) pyta retorycznie: *– Czy chcemy, żeby pieniądze trafiały w ręce firm krzaków, gdzie zostaną zmarnowane, czy też do spółek, które udowodniły już, że potrafią stworzyć coś unikalnego?* Twierdzi ponadto, iż mimo rygorystycznych środków kontroli część brukselskich dotacji i tak idzie w błoto. Developer, który przed rozmową zastrzega, że w tekście nie może się pojawić ani jego nazwisko, ani cokolwiek, co mogłoby rzutować na jego firmę, opowiada nam taką historię. UE ogłosiła konkurs na wielomilionowe dotacje. Znajomy prezesa X polecił mu wówczas firmę specjalizującą się w wypełnianiu wniosków o unijne wsparcie. Któregoś dnia kolega naszego „anonima" dostał do podpisania papier, w myśl którego stał się on szefem pionierskich badań nad... (wpiszcie tu, proszę, coś równie bełkotliwego jak wstęp do tego artykułu)... po czym do studia zaczęły spływać dodatkowe worki z pieniędzmi, a żadne prace nie postępowały. To samo źródło plotkuje też o oszuście, który nie zatrudniał nawet developerów! Miał natomiast w kadrach kilku pracowników skupionych na produkcji fałszywych screenshotów.

Gra o tron

Wcale nie dziwi, że Polska, zwłaszcza w czasach spowolnienia gospodarczego, wyciąga w kierunku rodzimych ośrodków pomocną dłoń. **Już w tej chwili mamy w kraju ponad 200 studiów developerskich (a liczba ta dynamicznie rośnie)**, wartość rodzimej branży zaś szacowana jest na mniej więcej 2 mld dolarów (przy 100 mld wartości globalnego rynku). Państwo zyska na inicjatywie dodatkowe miejsca pracy i więcej wpływów do budżetu. Gracze natomiast – jeszcze lepsze produkcje.

A choć GameINN to ogromna szansa na opracowanie rozwiązań, z jakich duzi gracze będą korzystać latami, tam, gdzie w grę wchodzą wielkie pieniądze, jest też okazja na wielkie przekręty. Uczciwie trzeba zaznaczyć, że moi rozmówcy jak jeden mąż bronią inicjatywy, acz akurat to dziwić nie powinno, bo właśnie oni będą jej beneficjentami. **Zastanawiać może natomiast niejawność projektów i oceniających je ekspertów.** Ma to pewne uzasadnienie (firmy niekoniecznie chcą się dzielić publicznie informacjami, nad czym teraz pracują, a ujawnienie tożsamości komisji mogłoby skutkować naciskami), ale równocześnie stwarza przestrzeń do nadużyć. Tak naprawdę testem dla nowej inicjatywy będą pierwsze lata jej funkcjonowania, kiedy projekty zostaną zrealizowane (bądź nie) i rozliczone. |CDA|

Beznadziejne znajdźki

Calakowanie zdecydowanie nie jest dla: **GRT**

Lizanie ścian, backtracking, błądzenie po mapie, powtarzalność, nuda. Brzmi jak lista minusów, które zaniżają ocenę, ale tak w rzeczywistości wygląda niemal każda współczesna gra, jeżeli chcielibyśmy ukończyć ją w całości. Przez te cholerne znajdźki.

Sztuczne rozdmuchiwanie czasu rozgrywki to plaga wielu produkcji. Czasem są to przegadane cutscenki, innym razem wymuszone wielokrotne eskapady na drugi koniec mapy, zdarzają się także pozbawione głębi misje przynieś-wynieś-pozamiataj. Nic jednak nie przegoni collectables, czyli znajdziek, które pojawiają się w nadmiernej ilości, częstokroć nie pasują do tła fabularnego, nie wspominając już o braku atrakcyjnych korzyści wynikających z ich zbierania. Ale kto nie starał się odnaleźć wszystkich części statku kosmicznego w GTA V lub wszystkich szant w Black Flag, niech pierwszy odda te wylatujące z kieszeni statuetki, które podniósł przypadkowo w najnowszym Doomie. Trzeba jednak czasem zakrzyknąć „basta!". Nie jesteśmy już w gameplayowym średniowieczu.

Z jednej strony taka wciśnięta na siłę kicha to pójście na łatwiznę, a z drugiej wodzenie za nos. Bo kto się nie połasi na ukrytą paczkę w zasięgu wzroku, tuż na początku gry? Wystarczy tylko parę chwil kombinowania, jak się dostać do „sekreta", a potem w rogu ekranu świeci się komunikat o tym, co właśnie podniosłeś, wraz z ewentualnym postępem – przykładowo „1/100". Część graczy idzie za ciosem, ale zdecydowana większość wzrusza ramionami (patrz: ramka). Ukończenie tytułu przez typowego gracza ogranicza się do przejścia linii fabularnej i wklepania kilku losowych trofeów, bez potrzeby skupiania się na dodatkowych zapychaczach. Czy w takim razie nikt nie ma potrzeby zwołania narady deweloperów i wypisania flamastrem na białej tablicy: „Panie i panowie, nie idźmy tą drogą"?

Zostawmy za sobą to średniowiecze rozgrywki.

Błąd w sztuce

Konrad Tomaszkiewicz, reżyser Wiedźmina 3, twierdzi: – *Znajdźki świetnie sprawdzają się w grach z otwartym światem. Odpowiednio zaprojektowane nie tylko zachęcają do odkrywania świata i zwiedzania jego zakamarków, ale również mogą uzupełniać wiedzę gracza na jego temat.* **W sandboksach da się zrozumieć, że twórcy chcą zachęcić gracza do eksploracji terenu, którego inaczej by nie zwiedził.** Rozkładówki Playboya w Mafii II czy szpule filmowe z L.A. Noire są tego znakomitym przykładem. Czy były one kreatywnie wykorzystane? Nie. Czy ich zbieranie było sensowniejsze? Również nie bardzo. Wygląda na to, że twórcy nie mieli lepszego pomysłu na to, jak zachęcić nas do zaglądania w każdy kąt.

W bardziej rozbudowanych piaskownicach wcale nie jest lepiej. **W GTA IV jest 200 gołębi do odstrzału. W zamian dostajemy 2,5% postępu gry (w statystykach) oraz taki sobie śmigłowiec. Lipa.** Nagroda niewspółmierna do wysiłku. A gdy nawet przedmiotu w grze nie otrzymujemy, tylko trzeba się męczyć dla zaledwie achievementa? Seria Gears of War pozwala zbierać te nieszczęsne nieśmiertelniki, a Assasin's Creed umożliwia uganianie się za flagami. Znajdują się jednak tacy, co calakują grę, pomimo że po pewnym czasie nie sprawia to już żadnej przyjemności. Dlaczego to robią? Otóż...

Zbieractwo w psychologii

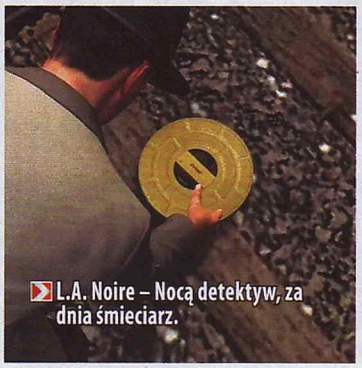
Otóż z tego samego powodu, z którego pozostali ludzie zbierają znaczki, owady czy kapsle. Według Carla Junga skłonności zbierackie to pozostałości po naszych przodkach, którzy musieli gromadzić jedzenie, by przeżyć. Zdaniem etnologa i psychoanalityka Wernera Muensterbergera **jest to potrzeba napędzana wrażeniem wszechmocy po zebraniu każdego nowego obiektu**. W przypadku gier mamy uczucie kontroli i opanowania całości, zwłaszcza że znajdźki są policzalne. Taki błyszczący prezent łatwo staje się obiektem pożądania, szczególnie wtedy, gdy jest trudno dostępny.

Jakkolwiek by to tłumaczyć, jest pewna różnica pomiędzy filatelistyką a zbieraniem pustych opakowań po jogurtach. Znaczki posiadają głębię historyczną, unikalne cechy oraz określoną

Assassin's Creed – Warto było tu włazić. Nie powiedział nikt nigdy.

Far Cry 4 – Obalić ci reżim? Jeszcze tylko 149 plakatów.

Doom – Nawet największy twardziel ma swoje zabawki.


L.A. Noire – Nocą detektyw, za dnia śmieciarz.

wartość. Puste opakowania zbiera się... no cóż, bo można. Podobnie jest w przypadku gier, gdy kiepsko zaprojektowane collectables podnosimy, bo tytuł na to pozwala, bo akurat są po drodze, bo już mamy sporo i nie wypada odpuścić. To nic, że przyjemność z podniesienia znajdźki kończy się już na początku, a one same zazwyczaj nie dają krótkoterminowych korzyści. Często sami wmawiamy sobie, że lizanie ścian ma jakiś sens.

Owszem, raz natrafimy na dodatkową grafikę koncepcyjną, innym razem odkryjemy skórkę do broni czy element stroju, ale często wymiękamy po kilkunastu znajdźkach, gdy okazuje się, że nagrody za nie nic do gry nie wnoszą. Miesiąc po ukończeniu gry nikt nie wspomni o audiologach z Killzone'a, plakatach z Far Cry'a 4 czy termosach z Alana Wake'a. Ot, nudna powinność bez grama frajdy. **Intele z serii Call of Duty można natomiast zapamiętać głównie dlatego, że zaskakująca jest ich absolutna bezużyteczność oraz absurdalnie losowe rozmieszczenie**, podczas którego programista mógł się bawić w „ene due rabe". Dla twórców to i tak jest sukces. Udało się im tanim kosztem wygenerować dodatkowe dwie-trzy godziny rozgrywki.

Sto piór, dwieście notatek, trzysta figurek

Czy jest jakiś przepis na dobre collectables? Zdaniem Tomaszkiewicza: – *Znajdźki zawsze powinny mieć kontekst fabularny i tworzyć ciekawą opowieść. Bez tego znajdźka jest po prostu poprawnym elementem rozgrywki, który wyraźnie odcina się na tle świata gry, przez co burzy immersję i stanowi zapychacz.*

I właśnie dobrze rozwiązane znajdźki to te w Wiedźminie 3. Funkcjonują jako rozsiane po mapie znaki zapytania i podają się za miniquesty, które zazwyczaj oferują nieco łupów lub doświadczenia oraz przedstawiają delikatne tło fabularne zajścia. Co prawda w podstawce kontekst fabularny nie jest zbyt częsty, zwłaszcza w przypadku jaskiń czy obozowisk bandytów z paroma mieczami niższego poziomu. Nudne są również kontrabandy w postaci skrzyń zatopionych w wodzie, przy których trzeba się dodatkowo męczyć z anemicznymi zdolnościami pływackimi Geralta. Wciąż jednak przy przygodnych trupach można znaleźć osobiste zapiski, a w skrzyniach klucze prowadzące często do miniquesta. Wiedźmińskie znajdźki dają tym samym przyjemne poczucie progresu, angażują gracza i ożywiają świat przedstawiony. W Krwi i winie jeszcze to usprawniono.

Inny przykład dobrze wykorzystanych collectables? Zagadki Riddlera z Batman: Arkham Knight wymagające lekkiego wysiłku umysłowego oraz totemy z Until Dawn, w których odnajdujemy fragmenty możliwych wydarzeń. W Dark Souls znajdźki funkcjonują jako dobrze ukryte, rzadkie przedmioty, na które zawsze warto się połasić. Postarano się też przy projektowaniu The Last of Us, gdzie niektóre podnoszone sekrety pokazują historię okolicy, a czasem także wywołują rozmowę pomiędzy bohaterami.

Walka z bossem? Leć najpierw sprawdzić drzewo!

Znajdźki to jeden z niewielu elementów gier, które praktycznie wcale nie ewoluowały. W czasach, gdy jeszcze nikt nie myślał o rozbudowanej fabule i zaawansowanych mechanizmach rozgrywki, stanowiły ważny element rozgrywki. Z jednej strony podbijały wynik punktowy, wyznaczały trasę, dawały dopałki lub dodatkowe życie, z drugiej urozmaicały ubogą rozgrywkę, będąc nieodłączną częścią produkcji ubiegłego wieku. Obecnie są często źle wyważone i pozbawione kreatywności, zarówno w kwestii rozmieszczenia, jak i użycia, przez co szybko zniechęcają – zwłaszcza że większości nie da się odnaleźć bez poradnika, np. na YT. Filmy tego typu mają setki tysięcy wyświetleń. I to ma być frajda? Szkoda czasu, by babrać się w archaicznych mechanizmach. Lepiej dać szansę kolejnej grze z kupki wstydu. **|CDA|**

Kto zbiera je wszystkie?

W większości gier trofea powiązane z koniecznością skompletowania znajdziek w grze zdobywane są przez zaledwie kilka procent grających. Oto kilka przykładów na podstawie statystyk z PS4:

Dying Light – „Papier zniesie wszystko: znajdź wszystkie dokumenty do zebrania" – **1,5%**

Uncharted 4 – „Mistrz skarbów: znajdź wszystkie skarby" – **2,5%**

Killzone: Shadow Fall – „Wiedza: znajdź wszystkie przedmioty do kolekcji w trybie kampanii" – **0,6%**

Mad Max – „Tysiąc słów: zbierz wszystkie strzępki historii" – **3,5%**

GTA V – „Sięgnij gwiazd: zbierz i oddaj wszystkie części statku kosmicznego" – **1,3%**

Doom – „Każdy zakątek: znajdź wszystkie przedmioty kolekcjonerskie" – **3,8%**

The Last of Us Remastered – „Śmieciarz: zbierz wszystkie znajdźki" – **1,8%**

Evil Within – „Every Nook and Cranny: zbierz wszystkie znajdźki" – **1,2%**

Unravel – „No stone unturned: znajdź każdy sekret" – **4,5%**

Just Cause 3 – „Wszystkie zakamarki odkryte: zbierz wszystkie znajdźki rozsiane po Medici" – **2,7%**

Co ciekawe, na patologiczne zbieractwo cierpi około 2% populacji. Czy ten wynik nie jest przerażająco bliski powyższym danym?

PIENIĄDZE ALBO PLIKI!

Nie negocjuje z terrorystami: **Ninho**

Ma trzy lata, waży kilka kilobajtów i jest obecnie najgroźniejszym cyberprzestępcą na świecie. Specjalizuje się w porwaniach – szyfruje dyski twarde w celu wyłudzenia okupu. Jest bardzo przekonujący – blisko 42 miliony dolarów zarobione w pierwszych trzech miesiącach działalności mówią bardzo dużo.

Cryptolocker to w największym uproszczeniu trojan z rodziny ransomware(*). Do zainfekowania może dojść w jeden sposób – poprzez ściągnięcie pliku zip przesyłanego najczęściej w e-mailu. **Przestępcy podszywają się pod wiarygodne marki – jak Poczta Polska czy PGE – i zawiadamiają o nieopłaconej fakturze czy nieodebranej paczce.** Szczegóły? Oczywiście w załączniku. Człowiek odruchowo klika w sporych rozmiarów przycisk „Zobacz informacje" i otrzymuje samorozpakowujący się zip z plikiem .exe.

W tym momencie jest zazwyczaj za późno na przeciwdziałanie. Pliki są już szyfrowane, a gdy proces zostanie zakończony, pojawia się komunikat z żądaniem zapłaty okupu. Kwota w bitcoinach (zwykle ok. 1-1,5, czyli 2-3,5 tys. zł w zależności od kursu) musi zostać wysłana w przeciągu trzech dni. W innym wypadku nasz klucz deszyfrujący zostaje zniszczony. Wprawdzie można go uzyskać także po fakcie, ale wówczas kwota wykupu wzrasta, nawet do 10 BTC, czyli sporo ponad 20 tys. złotych.

Złapaliśmy... Co teraz?

Bardzo długi klucz wirusa sprawia, że początkowo był uznawany za niemożliwy do złamania. Później pojawiły się programy deszyfrujące, jeden z nich rzekomo pochodzi od twórcy odmiany trojana. Trzeba jednak pamiętać, że walka ze złośliwym oprogramowaniem to ciągły wyścig. Po rozgryzieniu jednej wersji powstają nowe mutacje odporne na dotychczasowe sposoby deszyfracji.

Podstawowa zasada jest prosta – nigdy nie płać. Każda wpłata daje cyberprzestępcom motywację i środki do dalszego działania. Oczywiście nie ma identycznych sytuacji, na dysku mogą być dane na tyle ważne, że zapłata kilku tysięcy złotych okupu może wydać się sensowna. Swego czasu z taką sytuacją borykało się amerykańskie Hollywood Presbyterian Medical Center, które padło ofiarą trojana. Po kilku dniach paraliżu baz danych szpital uległ i zapłacił. Bagatela 40 bitcoinów, czyli po ówczesnym kursie ok. 17 tysięcy dolarów. To jednak skrajna sytuacja, w której brak dostępu do plików stwarza zagrożenie ludzkiego życia. Jeśli na komputerze masz po prostu kilka sejwów, prywatnych dokumentów i zdjęć, to poważnie zastanów się, czy są aż tyle warte. Nawet w przypadku, gdy wartość zaszyfrowanych danych skłania cię do zapłaty okupu, to **nim ulegniesz, przewertuj internet w poszukiwaniu programów mogących pomóc w odkręceniu patowej, zdawałoby się, sytuacji** (jak choćby Locker Unlocker). Jest szansa, że obędzie się bez finansowania badań nad nowymi wersjami ransomware'u.

Jak zapobiec, by nie leczyć?

Nie ma zbyt wielu sposobów na zabezpieczenie się przed ransomware, poza jednym – ZDROWYM ROZSĄDKIEM. W większości fałszywych maili coś się nie zgadza. Najczęściej są przepuszczane przez translatory, które, choć nasz język preparują zdecydowanie lepiej niż zwykły Google Translator, wciąż nie są doskonałe. Zwrot „Poczta Polska będzie miała prawo do ubiegania się koszty utrzymania przesyłka 50 zł za jeden dzień" w żadnej polskiej instytucji by nie przeszedł. Dodatkowo **jeśli nie spodziewasz się żadnej paczki, opłaciłeś rachunki (albo robią to twoi rodzice), to olej wiadomość**. Nawet jeżeli zostanie wysłana jeszcze kilka razy z rzekomym ponagleniem.

Przypadki chodzą jednak po ludziach, nawet człowiek przezorny może mieć chwilę nieuwagi, a wiele więcej cryptolockerowi nie trzeba. Dlatego też **bardzo ważne są kopie zapasowe danych w chmurze albo na zewnętrznych nośnikach**. Nawet jeśli nigdy nie zawita w wasze progi ransomware, to dyski mają to do siebie, że zdarza im się psuć. A koszt odzysku danych często wynosi tyle co naprawdę dobry pecet. Działa na wyobraźnię, prawda? Stąd też warto się zabezpieczyć, bo ewentualny format czy zakup nowego twardziela to nieporównywalnie mniejszy problem.

Jesteś gotowy?

Pieniądze, jakie generuje cryptolocker i jemu pochodne, sprawiają, że nie ma co liczyć na zmniejszenie się popularności ataków ransomware. I nic dziwnego, bo żerowanie na naiwności i beztrosce ludzi od zawsze było świetnym biznesem. Wystarczy jednak bardzo niewiele, by wasz dysk nie został ofiarą porwania. Przede wszystkim użyjcie tego, co nic nie kosztuje. Włączcie myślenie. |CDA|

(*) Ransom (ang.) – okup. Ransomware to inaczej złośliwe oprogramowanie domagające się od ofiary haraczu.

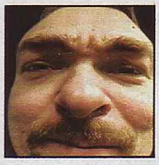
Nie daj się zastraszyć cyfrowym porywaczom.

PIERWSZY RANSOMWARE... NA DYSKIETCE

Pradziad Cryptolockera powstał w 1989 roku. Ochrzczono go wirusem „AIDS", bo na dyskietce zawarta była ankieta pozwalająca ocenić, czy jesteśmy zagrożeni zarażeniem HIV. O ile samo badanie było prawdziwe, to na dyskietkach (rozesłanych w liczbie kilkunastu tysięcy do blisko stu krajów na całym świecie) znajdował się trojan, który po 90 restarcie komputera od momentu zainfekowania wyświetlał informację o potrzebie zapłaty... za licencję do programu. Należało przesłać 189 dolarów na adres w Panamie, a niezdecydowanych motywowało zaszyfrowanie plików, na które lekarstwo obiecano odesłać po uiszczeniu opłaty.

Autorem trojana był doktor biologii, Joseph Popp, który zajmował się badaniami nad AIDS i był konsultantem Światowej Organizacji Zdrowia. Relatywnie szybko został złapany, jednak sąd uznał go za osobę niepoczytalną i wypuścił na wolność. Podczas procesu Popp wyznał, że zarobione pieniądze miał przeznaczyć na dalsze badania nad AIDS.

Steam. Będzie więcej rzetelnych recenzji?



Allor: Jednym kliknięciem wyeliminowano oszustów.

Dla przypomnienia: po zmianach do oceny gry liczą się tylko recenzje wystawiane przez użytkowników, którzy dany tytuł kupili na Steamie, co ma zapobiec fałszerstwom.

Cały proceder funkcjonował dotąd dzięki temu, że każdy z twórców może za darmo wygenerować dowolną liczbę kodów steamowych na swoje dzieło. Valve w żaden sposób nie sprawdzało, czy są one następnie drukowane na płytach DVD, sprzedawane przez inne niż Steam systemy dystrybucji cyfrowej, oddawane osobom, które wsparły dany tytuł na platformach crowdfundingowych, dołączane do magazynów, czy też wykorzystywane do niecnych celów. Czyli przede wszystkim do wystawiania ocen przez osoby, które daną grę otrzymały za darmo. Zresztą „osoby" to często za dużo powiedziane. **Niekiedy gołym okiem widać, że za wpisami i ocenami stoją albo boty, albo automaty białkowe sprawnie posługujące się komendami kopiuj/wklej.** Teraz, po zmianach, to wszystko jest nadal równie proste od strony technicznej, ale... skoro liczą się tylko recenzje z kont, które dany tytuł kupiły na Steamie, fałszowanie wyników stało się znacznie droższe, a przez to powinno stać się znacznie mniej popularne.

Brzmi to sensownie od strony teoretycznej, ale najważniejsze, że **sprawdza się w praktyce**. Ba, w niektórych wypadkach różnice są wręcz monstrualne! Jak tuż po wprowadzeniu zmian sprawdził śledzący Steama serwis Steam Spy, rekordzista, czyli Simple Ball: Extended Edition, spadł z 88% na 14%. Magia? Nie, stracił aż 86% recenzji! Drugie miejsce na liście oszukujących zajął Lands of Devastation, którego ocena (po utracie aż 92% recenzji) zmieniła się z 86% na 16%, trzeci jest natomiast Bathory – The Bloody Countess. Wcześniej miał średnią 93%, a teraz, po usunięciu 91% recenzji, już tylko 25%.

Nie każdemu musi się podobać, że wszystkich niesteamowców wrzucono do jednego worka. Rozumiem, sam mam z tym pewien problem, tylko czy można na to coś poradzić? Żądać umów zawieranych przez wydawców np. z tłoczniami, a potem potwierdzać ich autentyczność? I kto by miał za to wszystko płacić? Nie dziwię się więc, że Valve wybrało najprostszą opcję. Czy to źle? Zamiast teoretyzować wystarczy sprawdzić fakty. A te są takie, że na wspomnianej już liście przygotowanej przez Steam Spy próżno szukać choćby Call of Duty czy Assassin's Creed, z kolei Death Rally z 86% przeskoczył na 96%, Star Wars: Rebellion z 73% na 84%, a Aces of the Luftwaffe z 75% na 91%. To bardzo namacalne dowody na to, że twórcy dobrych gier na nowym systemie oceniania nie tylko nie stracili, ale wręcz zyskali!

I super! Bo jeśli chcę dany tytuł kupić na Steamie, opinie najbardziej zaangażowanych użytkowników tej platformy (czytaj: tych, którzy faktycznie na niej wydają pieniądze) będą tymi najwartościowszymi. A jeśli zależy mi na opinii innych, to przecież CD-Action czy Metacritic jak istniały wcześniej, tak nadal istnieją. |CDA|

9kier: Valve pozbawia głosu myślących graczy.

Idea, która przyświeca Valve, bardzo do mnie przemawia – chcę, żeby recenzjom można było ufać, bo inaczej nie spełniają swojej funkcji, wprowadzają graczy w błąd i co gorsza, odbijają się negatywnie na całej branży. Bo przecież skoro można kupić opinie użytkowników Steama, to dlaczego nie oceny dziennikarzy? Ale sposób, w jaki Gabe i spółka postanowili problem rozwiązać, mnie nie przekonuje. Przypomina to sytuację, w której rząd zabiera prawa wszystkim mniejszościom dlatego, że paru przedstawicieli jednej z nich zaangażowało się w jakiś nielegalny proceder. **Zamiast ukarać oszustów Valve uderzyło w całe rzesze graczy i pełnych pasji twórców**, którzy robią gry w garażu i próbują związać koniec z końcem, zbierając drobniaki na Kickstarterze.

Tylko w teorii jest to kopniak wymierzony wyłącznie w nieuczciwych developerów. Ucierpią na tym wszyscy ci, którzy pracują po godzinach, tworząc gry niezależne. Drobni producenci, których sukces – i tak zwykle niewielki – zależy od zaangażowania społeczności. Wszyscy ci, którzy rozdają za darmo kody steamowe, wdzięczni za to, że ktoś w ogóle spojrzał na ich indyczka i rzucił garścią dolarów na produkcję. Najbardziej zaangażowani fani ich gry zostaną pozbawieni głosu w dyskusji – wprawdzie mogą się wypowiedzieć, ale ich ocena nie będzie liczyła się do procentów. Są traktowani jako gracze drugiej kategorii tylko dlatego, że pasjonują się grami i nie boją się wspierać innowacyjnych projektów. **Dostają po tyłku jedynie dlatego, że pomagają się branży rozwijać.**

Valve jest w tej komfortowej sytuacji, że w zasadzie nie ma konkurencji. Oczywiście, jest choćby gog, są też platformy związane z konkretnymi studiami – jak Battle.net Blizzarda czy Uplay Ubisoftu – ale to Steam stał się synonimem cyfrowej sprzedaży gier. Najpierw otworzył się na alternatywne sposoby dystrybucji, stąd kody steamowe w pudełkach kupowanych w tradycyjnych sklepach czy na bundlach, po czym postanowił podzielić społeczność graczy na równych i równiejszych. Wyróżnił tych, którzy zdecydowali się na kupno gry na platformie Valve, ograniczając wpływ tych, którzy zdobyli tytuł razem z CDA, zapłacili za nią pełną cenę w sklepie albo wyhaczyli fajną promocję. Wpływ tych, którzy nie mogą sobie pozwolić na nabywanie gier na Steamie, często znacznie droższych(*). Wpływ tych, którzy są przedsiębiorczy i aktywni. Słowem: tych, którzy myślą i działają. |CDA|

(*) Jestem w stanie sobie rękę uciąć, że zdarzyło ci się za coś przepłacić, a potem usprawiedliwiać przed sobą zakup. Z grami kupionymi na Steamie może być bardzo podobnie. Może też być dokładnie przeciwnie, gdy ktoś, kto przepłacił, będzie bardziej rozczarowany.

ŻYCIE I ŚMIERĆ W DUNWALL

Duma o dżumie: **enki**

Minęły właśnie cztery lata od premiery Dishonored, które nie przestaje zaskakiwać jakością, innowacyjnością i wagą dla całej branży. Zanim pojedziemy z Emily i Corvo do Karnaki, wróćmy do Dunwall i zobaczmy, czy nas przypadkiem coś po drodze nie ominęło.

Trudno docenić – ale tak naprawdę docenić – Dishonored za pierwszym razem. Dzieło Arkane pojawiło się w 2013 roku, zrobiło wokół siebie nieco słusznego szumu i zebrało całkiem wysokie oceny. Ale grzechem jest sprowadzać jego sukces do średniej na Metacriticu. Jest bowiem czymś większym niż listem miłosnym do skradanek. **To na równi studium level, character, art, system i wszelkich innych growych „designów" oraz rozrywkowa lekcja historii i literatury.** Skradanka na miarę naszych czasów, która całą sobą, każdym pikselem i każdą klatką animacji chce opowiedzieć graczowi coś ważnego.

W swym pierwotnym kształcie Dishonored miało być grą o ninjach. Ukończywszy niezapomniane Dark Messiah of Might and Magic, Raphael Colantonio i Harvey Smith osadzili akcję swojego skradankowego projektu w feudalnej Japonii z ambicją przywrócenia wątpliwego splendoru profesji skrytobójców z czasów szogunatu. Gdy jednak zaprosili do współpracy Wiktora Antonowa, ten w swych szkicach koncepcyjnych nieustannie i uporczywie eksperymentował z osadzaniem akcji coraz bliżej teraźniejszości. Jego żywa wizja szybko przekonała reżyserski duet, a drewno pagód szybko zostało zastąpione przez kamień i cegły londyńskich kamienic. Pomiędzy nie wciśnięto szynowo-parowo-elektryczne steampunkowe wynalazki – oraz trupy. Całe stosy trupów, ofiar zarazy zżerającej Dunwall (bo tak nazwano miasto) od środka.

Jak Thief, tylko szybko

Powyższa fraza stała się dla developerów (spośród których przecież spora część pracowała nad przygodami Garretta w Mieście) mantrą, którą sumiennie i solidnie wkomponowali w niemal każdy element gry. Dishonored to znakomita skradanka – w niespotykanym wcześniej stopniu wykorzystująca wertykalność map, dynamiczna i angażująca gracza kreatywnie – ale także prawdziwy wzorzec tytułu przyjaznego użytkownikowi, bawiącego się razem z nim i upewniającego się, że każda przygoda w skórze (i masce) Corvo zostanie z nim na dłużej.

Zanim bohater zostanie naznaczony przez Odmieńca i posiądzie swą ikoniczną umiejętność teleportacji na niewielką odległość – blink – ucieka o własnych, ludzkich siłach z więzienia Coldridge. Tam, spoglądając tęsknie za ukrytymi w cieniu platformami wysoko w górze, na których mógłby przycupnąć, gdyby umiał latać, gracz odbywa skradankowy kurs podstawowy. Uczy się pozostawać poza linią wzroku strażników, instynktownego chowania się w cieniu, zmian pozycji. Twórcy celowo do minimum ograniczają przy tym warsztaty z cierpliwości – długiej obserwacji schematów patrolowania wrogów, aby móc zaplanować uderzenie. „Jak Thief, tylko szybko" wyżyma z Dishonored ten najnudniejszy (a przecież wydawałoby się, że nieodłączny) skradankowy aspekt, już w interludium przed kolejną misją zastępując ją wąskim, ale spektakularnym garniturem mocy paranormalnych.

Dishonored bawi się oczekiwaniami graczy. Zamiast zadźgać, otruj!

Dużo więcej niż skradanka. Niedościgniony do dziś.

Pod powierzchnią

Kilka minut później, blinkując po Bulwarze Johna Claveringa, zapoznajemy się z kolejnymi zasadami rządzącymi światem gry. Obserwujemy działanie elektrycznych ścian światła anihilujących wszystkich i wszystko, co przechodzi przez nie bez odpowiedniej polaryzacji. W bocznej uliczce odnajdujemy dom Babuni Łach, a zlecone przez nią zadanie poboczne nagle ku naszemu zdziwieniu wyjmuje nam pół godziny z życia w dwóch obszernych lokacjach (jest to tylko zapowiedź tego, co czeka na uważnego gracza). Dopiero potem zaglądamy wreszcie po raz pierwszy na Plac Holgera, gdzie czeka nasz główny cel. To nadrewident Thaddeus Campbell. Znamy go jeszcze z więzienia, gdzie przesłuchiwał Corvo w sprawie śmierci cesarzowej. Śmierci, do której sam się przyczynił.

Campbell spotyka się w swoim gabinecie z Geoffem Curnowem, oficerem straży miejskiej. Do dyspozycji mamy własne moce i broń, ale także truciznę, alkohol i szklanki przygotowane do spożycia przez obie postacie. Kilka pomieszczeń dalej znajduje się również fotel z przyrządem do wypalania na twarzy piętna heretyka, czyli faktycznej ekskomuniki ze społeczności Kongregacji Wszechludzi, której Campbell jest przywódcą. Wyłącznie od nas zależy to, jak zakończy się ta wizyta. Liczba rozwiązań przytłacza i onieśmiela, a przecież to tylko pierwsza „duża" misja. W kolejnej, „Domu rozkoszy", miejsca pobytu naszych dwóch celów – braci Pendleton – w łaźni Złoty Kot losowane są za każdym razem, gdy rozpoczynamy rozgrywkę. Podobnie rzecz ma się przy okazji „Ostatniego balu Lady Boyle" (patrz: ramka), gdzie tożsamości trzech sióstr, spomiędzy których mamy wyeliminować tę jedną konkretną, różnią się z podejścia na podejście. Dodajmy do tego dynamiczny stan świata zwany w grze chaosem i zależny od decyzji podjętych podczas rozgrywki, a także samego stylu (morderczy kontra pacyfistyczny) rozgrywki. Im chaos wyższy, tym więcej szczurów i zarażonych wylega na ulice w kolejnych misjach i tym bliżej nam do mrocznego zakończenia (są tak naprawdę dwa – jedno złe, drugie jeszcze gorsze).

Wszystko to jest w grze w zasięgu ręki, ale ukryte przed wzrokiem gracza, który nie przykłada do rozgrywki więcej uwagi niż zwykle. Choć Dishonored niemal każdym elementem wrzeszczy „zagraj we mnie jeszcze raz", jego największą – i jedyną w całym tym kontekście – wadą jest wyciszenie owego krzyku do szeptu poprzez niewystarczające komunikowanie graczowi tego, jakie cuda kryją się tuż pod powierzchnią. To też jeden z głównych powodów, dla których „dwójka" ma dwoje bohaterów głównych – aby dotrzeć z tym przesłaniem wprost do tych, którzy „patrzą, ale nie widzą".

Zepsuj naszą grę

Wraz z obydwoma fabularnymi dodatkami prezentującymi równolegle rozgrywającą się historię zabójcy cesarzowej, Dauda, Dishonored targa ze sobą wór niezapomnianych momentów i lokacji. Majestatyczny Most Kaldwina, Rzeźnia Rothwilda wraz z przejmującym obrazem męczarni wieloryba, wreszcie posiadłość Brigmore, gdzie realne miesza się z nierzeczywistym – rzadko spotyka się dziś w grach tak dobrą i pomysłową architekturę lokacji (jest seria Souls, a potem długo, długo nic). Ale tym, co zapada w pamięć przede wszystkim, jest czysta przyjemność rzeźbienia własnego stylu rozgrywki. Mocy mamy do dyspozycji więcej, niż Corvo jest w stanie się nauczyć, a niektóre z nich – spowolnienie czasu, przywołanie stada szczurów czy opętanie, które pozwala np. na rzucenie się z przepaści w ciele naszego celu – celowo zostały pozostawione w grze mimo tego, że testerzy zgłaszali kombinacje i rozwiązania, o których developerom nawet się nie śniło. Kreatywni gracze i speedrunnerzy do dziś wrzucają na YouTube'a swoje nagrania a to spektakularnie brutalnych choreografii zabójstw, a to błyskawicznych prób bez wszczęcia najdrobniejszego alarmu.

Dishonored żyje, wciąż bawi i stoi niczym filar nowej ery skradanek, wokół którego na razie próbowały swoje obozowiska rozbić Eidos Montreal (Thief), Ubisoft Toronto (Splinter Cell Blacklist) czy Cyanide (Styx). Warto się po niego schylić, zwłaszcza jeśli wokół premiery „dwójki" będą miały miejsce obniżki. |CDA|

Jeszcze zanim Corvo dostał od Arkane blink, szkice koncepcyjne pożyczały estetykę i klimat z Thiefów.

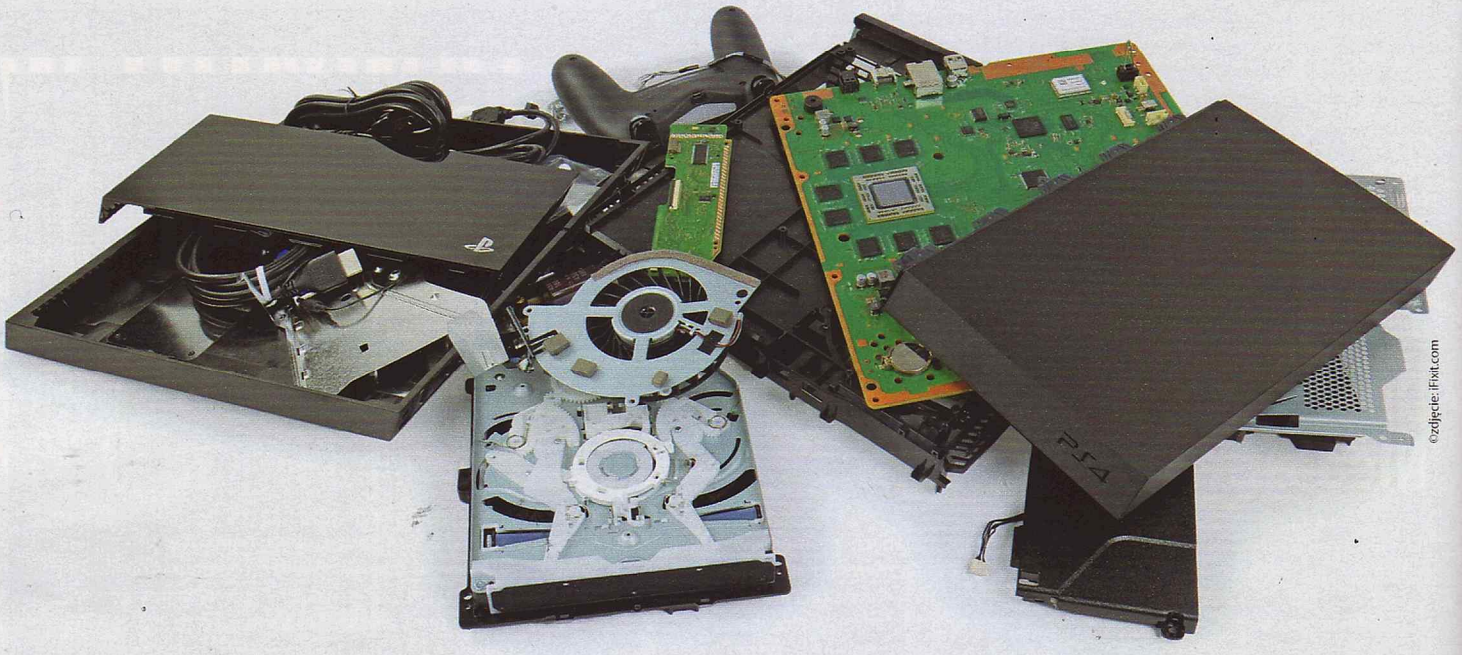
HISTORIA I LITERATURA

Scenariusz Dishonored nie nosi znamion geniuszu – jego zadaniem jest utrzymać na swoich barkach ciężar pomysłów na gameplayowe ekscesy i spełnia swą funkcję bardzo dobrze. To jednak, w jaki sposób bawi się nawiązaniami i przetrawia klasyczne już dzieła literackie, stanowi dla uważnych prawdziwą gratkę.

Sposoby, na jakie władze Dunwall walczą z plagą – m.in. zamykając mieszkańców pod przymusem w swych domach w ramach kwarantanny czy wywożąc masowo zwłoki do dołów wykopanych na wykupionych przez ratusz nieużytkach – zostały w grze odtworzone na podstawie historycznych relacji z wydarzeń z Londynu w 1665 roku. Wówczas do miasta nad Tamizą zawitała jedna z najtragiczniejszych w skutkach epidemii dżumy. W niemal rok życie straciła piąta część ludności miasta (mówi się o 75-100 tys. ofiar). Przywlekły ją do niego szczury, które również masowo wymierały, wyścielając ulice i rynsztoki swymi napęczniałymi truchłami – bombami o opóźnionym zapłonie (ten jeden fakt wskazuje przy tym na to, że choroba trawiąca Dunwall – gdzie gryzonie żyją jak pączki w maśle – nie jest dżumą). W prologu gry Corvo powraca do cesarzowej Kaldwin po wyprawie mającej na celu nakłonienie do pomocy władz innych miast na wyspie Gristol. Nieudanej. Równie dobrze mógłby w 1665 roku wracać do Londynu po podróży na północ Anglii – także dotkniętej plagą Czarnej Śmierci.

Wizję tę nakreślił w 1722 roku Daniel Defoe w swoim „Dzienniku roku zarazy" – jednym z kilku dzieł literackich, z których garściami czerpie produkcja studia Arkane. Wśród innych inspiracją oczywistą jest „Dżuma" i jej obraz plagi przyniesionej do fikcyjnego Oranu przez szczury. Z innej powieści Alberta Camusa, „Obcego", zaczerpnięto z kolei pomysł na jedną z kluczowych postaci uniwersum Dishonored – Odmieńca (ang. Outsider). Najsłynniejsza bodaj misja Dishonored, „Ostatni bal Lady Boyle", jest silnie inspirowana nowelą „Maska śmierci szkarłatnej" Edgara Allana Poe. Akcja dzieła twórcy „Kruka" toczy się na balu maskowym zorganizowanym w bogatej rezydencji, w sercu zdziesiątkowanego przez zarazę miasta. W pewnym momencie, przemierzając komnaty utrzymane w różnorodnej kolorystyce, pojawia się na nim nieproszony gość. Szybko okazuje się, że zamaskowany mężczyzna nie przybył do rezydencji księcia Prospero, by się bawić, ale pozbawić gospodarza życia. W grze Arkane to od gracza zależy niemniej, czy ów gość (Corvo) odda swoją ofiarę (Lady Boyle) w ręce gorliwego „wielbiciela", czy zabije ją i zwiększy poziom chaosu w Dunwall, by – jak chciał Poe – „Niepodzielnie zawładły wszystkim Mór Czerwony, zgnilizna i ciemność".

KONIEC KONSOL... ...JAKIE ZNALIŚMY



©zdjęcie: iFixit.com

Cieszy się: **Allor**

Obecna generacja PlayStation sprzedaje się najszybciej w historii(*), ale to, że toczoną od dekad międzyplatformową wojnę zaczynają wygrywać pecety, potwierdził już nawet Andrew House, szef Sony Interactive Entertainment, tłumacząc, po co powstało PS4 Pro. Lepiej późno niż wcale!

Na początku września tego roku pan House uznał, że **przy projektowaniu PS4 Pro nie przejmowano się konkurencyjnymi konsolami, ale pecetami**. Po raz pierwszy w historii branży takie stwierdzenie pada jednak publicznie z ust człowieka stojącego tak wysoko w hierarchii firmy, która żyje z konsol.

Dlaczego? Co się zmieniło? Przede wszystkim pecety. Choć ich rozwój mocno zwolnił, i tak stosowane w nich procesory i układy graficzne oferują najlepszy stosunek wydajności do ceny. Wręcz bezkonkurencyjny. Całkiem nieźle idzie tylko układom mobilnym, ale to nie ten poziom mocy obliczeniowej. I choć maniacy będą twierdzili, że w grach to nie grafika jest najważniejsza, nie każdy kocha wielgachne piksele i nieostre tekstury – inaczej producenci konsol (i automatów) w ogóle by się rozwojem technologii nie przejmowali. A tymczasem przez długi czas to właśnie grafika była przecież największą zaletą konsol i automatów, to ona sprawiała, że pecety były sprzętem – z punktu widzenia hardkorowego gracza – drugiej kategorii.

Słabnące konsole

Ale to już przeszłość. I nie chodzi jedynie o sprzęt, ale także o Windowsy i Microsoft. „Biurowy" gigant wreszcie obudził się z długiego snu zwanego „rządami Ballmera" i przestał olewać graczy, których nie interesuje Xbox. Jednym z efektów jest DirectX 12 (i konkurencyjny Vulkan), pozwalający na równie bezpośredni dostęp do zasobów sprzętowych co na konsolach, bez opóźnień, spowolnień i ograniczeń narzucanych przez rozbudowane sterowniki czy systemy operacyjne. Na razie nie daje on wprawdzie przewagi, zwłaszcza na kartach Nvidii, ale to efekt lat optymalizowania sterowników pod DX 9/11, które potrafią wycisnąć ostatnie soki ze sprzętu nawet w mniej sprzyjających okolicznościach. A także faktu, że **obecna generacja konsol przegrywała pod względem mocy obliczeniowej z pecetami już w momencie debiutu**. Oczywiście z tymi najszybszymi, ale za to na każdym froncie: PS4 i XBO procesory miały z tabletów, GPU ze średniej półki, RAM-u tyle co sprzęt biurowy. A przecież od tamtego czasu minęły już trzy lata!

Generacje konsol? Obecna jest już ostatnią.

W dodatku po raz pierwszy wszystkie liczące się platformy stacjonarne (wyjątkiem jest Nintendo, które jednak nie walczy o rynek gier AAA) wykorzystują tę samą architekturę. Nie ma już ani Emotion Engine, ani Cella, ani nawet Xenona, które – teoretycznie – pozwalały na robienie rzeczy, o których się pecetowcom nie śniło. To bardzo konsolowo-arcade'owe podejście i przez kilkadziesiąt lat sprawdzało się idealnie. Skończyło się dopiero w czasach PlayStation 3, którego zaprojektowanie trwało 4 lata i kosztowało 400 milionów dolarów, a efekt był... taki sobie. Skomplikowana architektura przyprawiała programistów o ból głowy, bo musieli wszystkiego uczyć się od nowa. Sony twierdziło wprawdzie, że taka sytuacja jest jak najbardziej pożądana, bo wraz ze wzrostem doświadczenia będą tworzyć coraz lepsze gry, więc platforma będzie się cały czas rozwijała, ale... dość powiedzieć, że w momencie premiery na PS3 było tylko parę tytułów, których wygląd

faktycznie robił dobre wrażenie. Z czasem sytuacja ulegała poprawie, ale i tak to teoretycznie znacznie wolniejszy, za to prostszy w programowaniu (bo przypominający pecety) X360 miał zazwyczaj nieco lepsze wersje gier wieloplatformowych. Jeszcze gorzej wyglądało to na tle pecetów, które również stawały się coraz lepsze – aż doszło do tego, że **to konsole swymi ograniczeniami wstrzymywały rozwój technologii** wykorzystywanych w grach.

Ślepy zaułek

Duża w tym „zasługa" tego, że PS3 była podstawową konsolą Sony aż przez siedem lat. W znacznej części wynikało to z ogromnych kosztów, jakie firma poniosła, tworząc stanowiący jej podstawę procesor Cell – Sony po prostu starało się odzyskać jak najwięcej pieniędzy. Poza tym brak funduszy sprawił, że nie bardzo było na czym PlayStation 4 oprzeć. Stworzenie własnego układu było już poza zasięgiem, mobilne były za wolne, a pecety, zdominowane przez procesory Intela, za drogie... Na szczęście w końcu pojawiła się alternatywa w postaci AMD, które zaprojektowało układ łączący w sobie lepszy od mobilnych procesor oraz dobrą kartę graficzną.

Zastosowanie pecetowych komponentów sprawiło przy tym, że programiści bardzo szybko nauczyli się wyciskać z takiego sprzętu ostatnie soki. Dzięki temu już pierwsza generacja gier wyglądała na nich... no, w miarę dobrze. Równie szybko wyszło bowiem na jaw, że specyfikacje nie kłamią i za wiele to się z tych nowych konsol nie wyciśnie... Full HD i 60 fps-ów, których oczekiwano po kolejnej generacji? Nawet mocniejsze PlayStation 4 ma z tym spore problemy, bo by to osiągnąć, trzeba mocno upraszczać grafikę względem tego, do czego przyzwyczaiły graczy pecety.

Tragedia? Na szczęście nowe konsole to od strony sprzętowej pecety. Jeśli gry chodzą ci za wolno, wystarczy wymienić procesor i kartę graficzną na mocniejsze. I tak też po części zrobiło Sony w PlayStation 4 Pro, które do sklepów trafi na początku listopada tego roku. **Według dostępnej specyfikacji od zwykłej PS4 różni się jedynie mocniejszą kartą graficzną – mniej więcej dwukrotnie.** Nie ma się więc co napalać, że będzie w stanie uruchamiać gry w rozdzielczości 4K. Standardem stanie się raczej Full HD przy 60 fps-ach (lub QHD przy 30 fps-ach), czyli to, na co mieli nadzieję gracze jakieś 3-4 lata temu. Sony sugeruje wprawdzie, że ma jakiś nowy, magiczny sposób na skalowanie obrazu, dający lepszy wynik niż dotychczas wykorzystywane, więc QHD przeskalowane do 4K i tak będzie po prostu super, ale jeśli to faktycznie możliwe, za chwilę będzie tego też używać konkurencja, więc i tak wszystko sprowadzi się do mocy obliczeniowej. Tyle że to wcale nie 4K (lub jego brak) jest w tym najważniejsze, ale gry. Które wreszcie zostały na konsolach „upecetowione".

Pecety na ratunek

Warto pamiętać, że nawet w czasach, w których pecety nie miały za wiele do powiedzenia, premiera nowej generacji konsol oznaczała, że wcześniejsze gry stawały się dla ich nabywców bezużyteczne. Znaczy – nadal bez problemu działały na starych maszynach, ale z nowymi był już problem, bo różnice w architekturze sprawiały, że trzeba było albo montować dodatkowe układy (w przypadku PS2 i pierwszych wersji PS3), albo inwestować w nie zawsze idealną emulację programową (nieco późniejsze wersje PS3 oraz X360 i XBO). W czasach nowożytnych wyłamywało się z tego schematu tylko Nintendo, które w konsolkach mobilnych zawsze oferowało zgodność – i trudno nie zauważyć, że mimo eksplozji smartfonów nadal mają się one całkiem nieźle.

Generacje to zresztą problem nie tylko dla graczy, ale również producentów sprzętu. No bo co z tego, że Nintendo, Sega czy Sony wygrały (dzięki największej sprzedaży) daną generację, skoro premiery nowych konsol oznaczały reset – a brak zgodności z poprzednikami sprawiał, że dla graczy nie miało znaczenia, czy po Sedze Megadrive kupią Saturna, PlayStation, czy Xboksa, bo i tak żadne z nich nie było zgodne z już posiadaną kolekcją gier.

Teraz pojęcie generacji konsol traci jednak swój sens, bo kolejne modele będą ze sobą zgodne. Znaczy – na razie wprost twierdzi tak jedynie Microsoft, ale założę się o swoje pierwsze, specjalnie sprowadzane z Japonii PSP, że Sony pójdzie tą samą drogą. Dlatego jeśli przestanie ci wystarczać PS4, będziesz miał do wyboru nie tylko peceta – jak to było w czasach PlayStation 3 – ale również PS4 Pro. Sony zarzeka się przy tym, że wszystkie tytuły będzie można uruchomić na obu wersjach PS4, a w dodatku na słabszej z nich będą one nadal jak najbardziej grywalne.

Można mieć rzecz jasna obawy, czy tak się faktycznie stanie, ale na razie byłbym o to spokojny. Sony nie bardzo może sobie pozwolić na wpadkę, zwłaszcza z czającym się na horyzoncie nowym Xboksem Scorpio i Microsoftem, który bardzo dokładnie patrzy Japończykom na ręce. Oczywiście za trzy-cztery lata, przy okazji premiery PS4 Pro2, sytuacja posiadacza pierwszego PS4 może się pogorszyć, bo różnica w wydajności będzie znacznie większa, ale do tego czasu będzie się ono miało równie dobrze co dotychczas.

Ale nawet jeśli do tego dojdzie, to przecież i tak po jakichś sześciu latach, czyli czasie życia wcześniejszych generacji. Tym razem jednak będzie można kupić PS4 Pro2, by dalej cieszyć się zarówno nowościami, jak i klasykami sprzed lat, dokładnie tak jak to ma miejsce na pecetach.

I jak tu ich nie kochać? |CDA|

(*) No dobra, pomijając Nintendo Wii. I DS-a. I w ogóle Nintendo, ale to już temat na kolejne – pewnie równie długie – rozważania.

NIE TYLKO PLAYSTATION

Szybszą konsolę zapowiedział również Microsoft. W dodatku szybszą nie tylko od XBO, ale również od PS4 Pro – i to o przynajmniej 50%. Ponadto ma mocniejszy procesor i więcej pamięci RAM. Było to tak dużym zaskoczeniem, że Sony w ostatniej chwili zrezygnowało z prezentacji PS4 Pro (wtedy jeszcze Neo) podczas tegorocznego E3. Wprawdzie Project Scorpio (finalnej nazwy nowego Xboksa dotąd nie ujawniono) trafi do sprzedaży dopiero w przyszłym roku, ale przewaga jest teraz po stronie Amerykanów. Co zresztą bez skrupułów wykorzystują, co pewien czas przypominając, że tylko ich sprzęt będzie w stanie rzeczywiście uruchamiać gry w 4K. Choć nie mniej ważny jest fakt, że nawet teraz Xbox to już niemal pełnoprawny pecet z Dziesiątką, a ta integracja będzie się dalej zwiększać.

„Widziałem dane, które sugerowały, że w połowie cyklu życia konsol gracze oczekujący jak najlepszej grafiki zaczynają migrować na PC, bo tylko ta platforma ją oferuje"

~ Andrew House

dyrektor Sony Interactive Entertainment.

Prędzej świnie zaczną latać!

Rzucał wieprze przed perły: **Papkin**

Wieprz jest dziki, wieprz jest zły, wieprz ma dla was drugiego Shadow Warriora (recenzja w numerze). Flying Wild Hog jest z nami już od siedmiu lat, a wciąż niewiele o nim wiadomo. Na tle innych developerów warszawiaków wyróżnia spora swoboda (no, i ogromna liczba zaszytych w grę penisów). Luz, który czasem procentuje, a czasem... no cóż...

O takich, co lubią sobie podkładać świnie.

Wszystko zaczęło się od World of Warcraft. Konkretniej zaś – od knurów, jakie ubijało się pod Orgrimmarem, by nieco obrosnąć w punkty doświadczenia. Jeden z projektantów młodziutkiego, stworzonego w 2009 roku studia, dzielącego wówczas pomieszczenie z grupką księgowych, natrafił na babolka, w wyniku którego warchlaki wzbiły się w powietrze. I tak anonimowa jeszcze grupa zyskała szyld. Inna z wersji mitu założycielskiego głosi, że nazwa była hołdem dla People Can Fly, skąd ojcowie założyciele studia, Tomek Baran, Michał Szustak oraz Klaudiusz Zych, ściągnęli sporą część załogi.

Lot nad wieprzowym chlewem

Zaznaczyć trzeba, że założycielski triumwirat miał na siebie całkiem niezły pomysł. Zamiast taśmowo przybijać na CV młodzików pieczątkę „approved" (co w przypadku młodych developerów przecież się zdarza), czekano na zaprawionych w bojach wiarusów. Politykę kadrową tłumaczył wówczas (w wywiadzie dla NowGamera) Zych: – *Nie chcieliśmy budować zespołu składającego się z 50 (lub więcej) osób, ale z niewielkim doświadczeniem. Zamiast tego woleliśmy być małym studiem z posiadającymi wysokie umiejętności weteranami.* Tyle że rekrutacja była cokolwiek problematyczna, jak wspomina Krzysztof Narkowicz, programista silnika: – *Kilku gości robi grę, siedzą w biurze rachunkowości, nie wiadomo, czy wystarczy im kasy... ludzie bali się tu przyjść.*

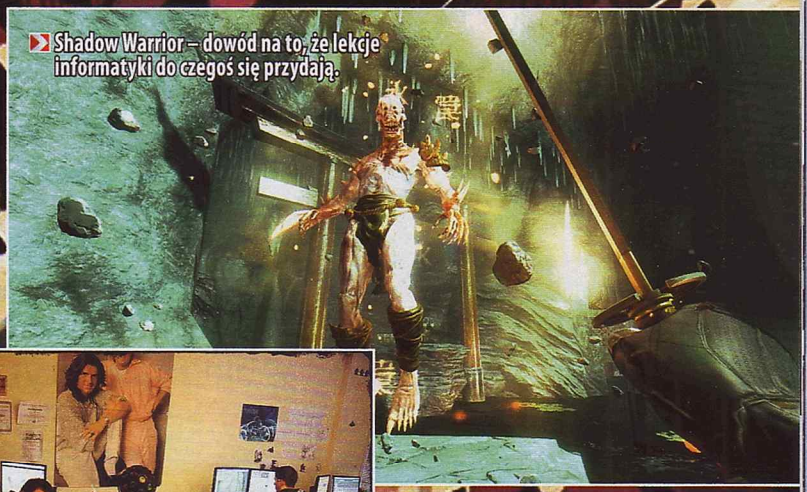
Ryzykanci się znaleźli. Trzem tenorom udało się skompletować niewielką załogę, której trzon stanowili byli pracownicy po CI Games i CD Projekt Red. Po przeprowadzce (raptem kilka miesięcy od powstania) z niewielkiej kamienicy na Kruczej do prestiżowej lokalizacji na Alejach Jerozolimskich zastęp Hogów liczył 20 osób. Kiedy w 2009 pełną parą ruszyła produkcja FPS-a Hard Reset, pod siedzibą firmy ustawiła się kolejka chętnych, osieroconych przez niedawno zamknięte Metropolis Software i przeżywających wówczas problemy finansowe Redów oraz zwolnionych przez City Interactive. Projektant Artur Maksara wspomina życie na wariackich papierach tak: – *Byliśmy garażowym indie, bez planu, bez zebrań, bez jasnego podziału obowiązków... ale wszyscy mieli na tyle dużo doświadczenia z poprzednich projektów, że po prostu wiedzieli, co mają robić.*

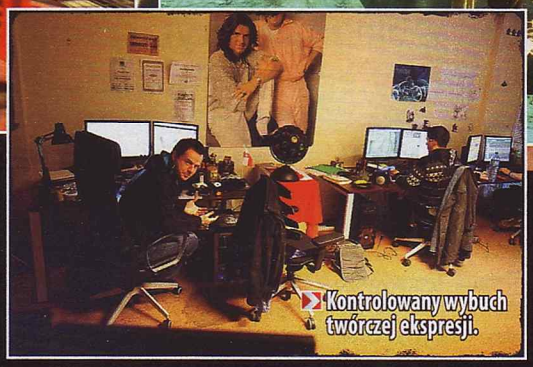
Świnia u koryta

Wydany w 2011 Hard Reset stał się dla (udawanych) żółtodziobów fundamentem każdej kolejnej gry. Nie tylko zresztą dlatego, że zespół musiał napisać na jego potrzeby własny silnik. Arenowy shooter inspirowany Painkillerem stronił od osłon czy fabularnych wywijasów, nagradzając swą nieporadność gigantycznymi bossami i nacierającymi zewsząd robotami. Poza Juju, kolorowym platformerem tworzonym po godzinach, do którego jeszcze powrócimy, w każdej z kolejnych gier Hogów czuć ślady Hard Reseta.

Mimo względnie pozytywnej prasy (73% na Metakrytyku) nie obyło się bez zgrzytów. – *Początkowo nie mieliśmy żadnego level designera, co było sporym problemem, bo graficy musieli z czymś ruszyć* – wspomina Maksara. – *W końcu za projektanta poziomów zaczął robić programista. I stworzył sekwencję, którą, przez wzgląd na amatorkę (był to fragment wybitnie trudny do oskryptowania), znienawidzili później wszyscy „prawdziwi" level designerzy. Zaprosiliśmy ludzi na pierwsze testy... i wyszło tragicznie, bo podczas produkcji wszyscy designerzy z nudów* (bo też przechodzili te sekwencje setki razy – przyp. red.) *podkręcali poziom trudności* – dodaje. Miesiąc zajęło sprawienie, by osobom z zewnątrz udało się ukończyć grę nie tylko na najniższym poziomie trudności. Sporą zagwozdką było wreszcie wydanie Hard Reseta na Steamie, który (a pamiętajmy, że mówimy o czasach przed Greenlightem) krzywym okiem patrzył na popisy debiutantów. Pomogło zlokalizowanie na branżowych targach przedstawiciela Valve i pokazanie mu gry na laptopie oraz nawinięcie na jego uszy odrobiny makaronu. Na finiszu udało się też produkcję lepiej zoptymalizować.

Hard Reset umiejscowił Hogów na branżowej mapie.


Shadow Warrior – dowód na to, że lekcje informatyki do czegoś się przydają.


Kontrolowany wybuch twórczej ekspresji.

W banalny zresztą sposób – zmieniając nazwę jej pliku startowego z game.exe na hardreset.exe. Otóż AMD i Nvidia przydzielają każdemu tytułowi zestaw domyślnych sterowników... sęk w tym, że tytuł legitymujący się nazwą game.exe był w bazie od dawna, stąd z automatu Hard Reset miał przydzielone stare oprogramowanie.

Po premierze w 2011 część załogi zaczęła dłubać nad darmowym DLC (Exile), kolejni zaś wywiesili na ścianie flagę konfederacji(*) i rozpoczęli prace nad... Juju, które było najdłużej produkowanym tytułem studia (kropkę nad „i" postawiono dopiero w grudniu 2014!). Pamiętajmy jednak, że był to projekt poboczny, zajmowano się nim niejako w czasie wolnym. Inspiracje? Donkey Kong na Wii, w którego zagrywała się wówczas spora część załogi. No i chęć stworzenia tytułu, w jaki projektanci mogliby pocinać z dziećmi. Mimo różowości protagonisty Juju to jednak najczarniejsza z kart hogowej historii. Projekt rodził się w bólach. Jeden z pracujących nad grą developerów anonimowo przyznaje, że na pół roku od realnego rozpoczęcia prac gra była w rozsypce, a animatorzy i programiści zupełnie nie wiedzieli, jak mają zrealizować wyznaczone im zadania. W dodatku szefostwo ustanawiało swoim podopiecznym dość... dziwaczne limity czasowe na wykonanie celów (przykładowo... 10 minut). Ten jeden raz swobodne zarządzanie wyszło warszawiakom bokiem.

Tylko świnie siedzą na poczcie

Hard Reset zbudował studiu dobrą markę, a po premierze skrzynkę Hogów zalały gratulacje. Na tyle liczne, że wśród nich nikt nie zauważył wiadomości od... Devolvera, jednego z największych dziś wydawców indie. Firma w końcu dopięła swego i wzięła Wieprzów pod skrzydła, lecz dopiero po tym, jak jej przedstawicielowi udało się wyhaczyć chłopaków na targach i przedstawić ofertę twarzą w twarz. To zresztą początek wielkiej przyjaźni. – *W innych firmach, przy innych wydawcach, przegapienie kamienia milowego* (w branży określa się tak ważny etap produkcji, np. wejście w alfę – przyp. red.) *czy zakwestionowanie ich wskazówek kończyło się chryją. Tu jesteśmy traktowani po partnersku. To nie jest EA, które przyśle nam nieznoszącego sprzeciwu pana w czarnym garniturze* – komplementuje współpracę Narkowicz.

Devolver zaproponował Hogom produkcję reboota Shadow Warriora (3D Realms), tytułu, który spora część ekipy pamiętała z lekcji informatyki. Trzydzieścioro pięcioro ludzi uruchomiło oryginał i... wsiąkło na amen. Efektem był wydany w 2013 przaśny shooter/slasher, nisko i z szacunkiem kłaniający się latom 90. Nasz niezastąpiony enki nagrodził tytuł wysoką ósemką (CDA 12/13), konstatując: „Chcecie powrotu do złotej ery FPS-ów, gdzie poziomy były rozległe i naszpikowane sekretami, a rozgrywka nie przypominała przepychania się łokciami przez wąski tunel? To macie! (...) Nowy tytuł Flying Wild Hog to świetne odświeżenie szalonej marki sprzed lat i bardzo przyjemny, dynamiczny FPS, który wystarczy na wiele godzin rozentuzjazmowanego męczenia myszy".

Świnka z klasą

Po premierze SW zespół majstrował przez chwilę przy niezrealizowanym ostatecznie projekcie, z którego ostały się dziś jeno grafiki koncepcyjne Macieja Wojtali. Wiadomo, że rzecz miała nawiązywać do estetyki science fiction lat 70. i rozgrywać się na stacji kosmicznej... acz gdy wyżej podpisany dopytywał o szczegóły i nasłuchiwał jak świnia grzmotu, developerzy nagle milkli.

Część ekipy oddelegowano do dokończenia Juju. Kolejna część wzięła się za bary z konwersją Shadow Warriora na konsole, a jeszcze inna – za wydanie rozszerzonej wersji Hard Reseta (ukończony w tym roku Redux). Pomalutku trwały też prace nad drugim Shadow Warriorem, a choć sami zainteresowani wzbraniają się przed podaniem choćby strzępu informacji, wiadomo, że w międzyczasie lukratywną ofertę współpracy złożył im pewien Wielki Wydawca. Nowy i tajny projekt był zresztą na tyle duży, że drużyna spuchła do 80 luda. Choć prace szły ponoć rewelacyjnie, wydawca ubił grę, by skupić się na innych tytułach. Szczęśliwie rozrost stanu osobowego pozwolił FWH szybciej ukończyć drugiego SW.

W grudniu 2015 Flying Wild Hog otworzył filię w Krakowie, na której czele stanęli, tak jak w przypadku Warszawy, weterani mający na koncie Snipera czy Zaginięcie Ethana Cartera. Jak zapewniają developerzy – nie jest to farma assetów, ale autonomiczny zespół klecący po cichu niezapowiedziany jeszcze tytuł. W stolicy także powstaje Coś Nowego, acz „co" – developerzy wyjawić nie chcą. Być może będzie to pierwszy tytuł oparty na drugiej wersji silnika RoadHog 2, na którą Wieprze mogą dostać państwową dotację.

Kiedy świnie mają skrzydła

To nie jest korpo, w którym deadline byłby świętością, a CEO spoglądałby na pracowników z pozycji wypisującego czeki demiurga. Przeciwnie. Prezes nurkuje pod biurkami, by pociągnąć kabel sieciowy, pracownicy obstawiają zakłady, o ile tym razem spóźni się roztargniony projektant (ponoć da się w ten sposób zgarnąć niezłą sumkę), a praktykantom poleca się stworzenie modelu przyrodzenia (który ostatecznie ląduje w grze!).

Jest w tym wszystkim luz, ale na tyle poukładany, by **z garażowego indyka przekształcić studio w dużego gracza zatrudniającego 120 osób** i zdolnego podjąć się kilku projektów równocześnie. Gdy zresztą próbuję wygrzebać na Wieprzów jakieś brudy, odbijam się od ściany. Nawet ci, którzy opuścili gromadkę (a nie jest to gremium na tle konkurencji liczne), komplementują Flying Wild Hog jako jednego z najfajniejszych pracodawców w kraju. Takiego, z którym można i zrobić fajną grę, i się powygłupiać, i stuknąć kielichem. Jak wspomina Krzysztof Mąka (obecnie Fool's Theory): – *Współpracownicy byli jak prawdziwe rodzeństwo – nie omieszkali przy każdej okazji podłożyć sobie świni.*

I wam, i sobie życzę, by ten coraz bardziej utuczony wieprz nie załamał się pod własnym ciężarem. |CDA|

Chrzest ognia

Niejako w uzupełnieniu do naszego tekstu z poprzedniego numeru („Gamescom z drugiej strony") warto napomknąć o perypetiach, jakie świeżutki zespół miewał w targowych pieleszach. Podczas jednej z imprez panowie nie zastali na miejscu... mebli (skończyło się na szybkiej przebieżce do sklepu), innym razem karty graficzne, na których chcieli zaprezentować swoje ówczesne magnum opus, okazały się zbyt duże jak na rozmiary ich pecetów (rozwiązaniem było odpowiednie wygięcie blachy obudowy). Podczas ostatniego E3 zniknęły natomiast dyski z buildami drugiego Shadow Warriora, które – jak się później okazało – linie lotnicze wysłały omyłkowo do innego miasta. Na szczęście ktoś przezornie władował jeden HDD do bagażu podręcznego.

(*) Flaga, mająca podkreślać prace separatystów nad autorskim projektem, wisiała w firmie aż do czasu, gdy w USA zaczęła się afera z wykorzystywaniem symboli Południa przez środowiska rasistowskie. Wówczas, by nie podpaść zagranicznym gościom, zdecydowano się schować ją do szafy.

NA LUZIE

Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

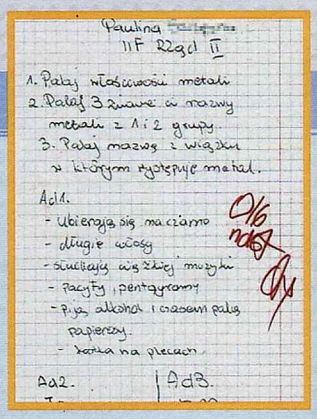
MYŚL MIESIĄCA

„To chłopiec!" – krzyknąłem ze łzami w oczach. „Nie mogę w to uwierzyć, to chłopiec!!!" – krzyczałem, biegnąc korytarzem. I to właśnie był moment, w którym postanowiłem wyjechać z Tajlandii.

Ciekawostki z różnych krajów

- **Arabia Saudyjska:** Kobiety mogą tu pilotować samolot, ale prowadzić samochodu już nie.
- **Szkocja:** Miejscowy przysmak – nie, nie o haggisie mowa. Co powiecie na smażony na głębokim oleju (jak frytki) baton Mars?
- **Belgia:** Przez 541 dni nie miała swojego rządu (2010-2011 rok), gdyż partie nie mogły się dogadać co do jego składu.
- **Singapur:** Tutaj ludzie rezerwują sobie siedzenia chusteczkami.
- **Anglia:** The Cooper's Hill Cheese-Rolling and Wake – to popularne w tym kraju wydarzenie, w którym uczestnicy gonią wielki kawałek sera, który toczy się w dół wzgórza.
- **Kanada:** Ma strategiczne rezerwy syropu klonowego.
- **Szwecja:** Szwedzki przysmak: sfermentowana ryba (Surströmming) o przeraźliwie gnilnym zapachu.
- **Indie:** Teoretycznie lepiej być gwałcicielem niż zabić i zjeść krowę – dostaniesz mniejszy wyrok.
- **Australia:** Tamtejsze farmy są większe niż niektóre kraje, np. Anna Creek Station – 24 000 km^2 (Izrael – 20 770 km^2).
- **Holandia:** Więcej tutaj rowerów niż ludzi.
- **Wielka Brytania:** Istnieje specjalna elektrownia, która wspomaga sieć energetyczną podczas przerw reklamowych, gdy wielu ludzi zaparza sobie herbatę.
- **Chiny:** Reinkarnacja jest zakazana bez zgody ze strony rządu.

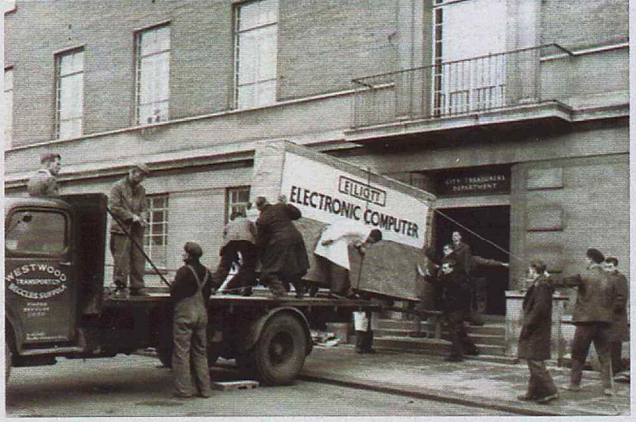
Humor z zeszytów



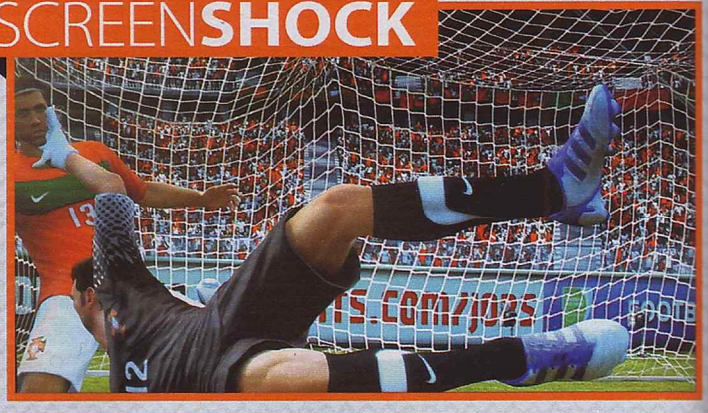
- Koalicja w Sejmie polega na bliższych stosunkach w ławie.
- Kobieta może dziś się kochać i jednocześnie pracować, co było niemożliwe w dobie pozytywizmu.
- Kochali się do utraty tchu, lecz bez wzajemności.
- Kochanowski był nowotworem literatury Odrodzenia.
- Kochanowski czcił piękno kobiet i ludzi.
- Kochanowski przyrównuje Tatarów do psów, które handlują kobietami.
- Kochanowski siedział pod lipą i nie wychodząc, miał pięcioro dzieci.
- Kogut różni się od kury tym, że ma ostrogi, jest bardziej spadzisty, pieje i nie znosi jaj.
- Kolumb myślał, że odkrył Indie, a to były Stany Zjednoczone.
- Kolumb podczas podróży do Ameryki odkrył Indiankę.
- Koło to linia krzywa, bez kątów i zamknięta, więc nie wiadomo, gdzie jest początek.
- Komar jest ssakiem, ponieważ ssie krew.
- Komisja Edukacji Narodowej obejmowała wszystkie dziewczęta.
- Konrad Wallenrod odebrał sobie życie przez gryzienie sumienia.
- Kościec wypełniony jest szpinakiem.
- Koń jest zwierzęciem nieparzystokopytnym, chociaż ma cztery kopyta.
- Koń trojański to była zdradziecka sztuka.
- Kopernik od dziecka chciał mieć stosunki z ciałami niebieskimi.
- Kordian był w rozterce, bo kiedy chciał, to nie mógł, a kiedy mógł, to nie chciał.
- Korsarze żeglowali na bezludne wyspy, gdzie łapali niewolników.
- Koryto należy wyczyścić po zjedzeniu świń.
- Korzenie kota sięgają aż do Egiptu.
- Korzeniowski niedługo był wychowawcą Krasińskiego, bo stosunki z panią hrabiną sprawiały mu przykrość.
- Krasicki, zawsze wesoły i uśmiechnięty, zmarł w roku 1801.
- Kret jest przystosowany do życia w ten sposób, że ma błonę między nogami.

OBRAZEK NUMERU

Komputer z dostawą do domu w latach 50-tych:

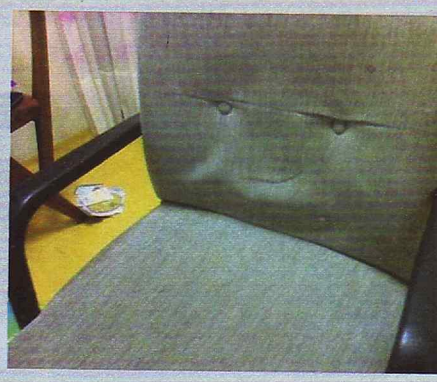


SCREENSHOCK



Catch the ball! Nadesłał: Mkrzych x

Ciężkie życie ankietera



Niektóre z ankiet przeprowadzanych przez telefon. Wszystkie to autentyki.
A – ankieter
R – rozmówca

R: Nie nooo, taki wywiad, czuję się jak DODA!!!

R: Przepraszam, ale czy mógłby pan powtórzyć, bo się na ptaka zagapiłam.

A: Dzień dobry. Przeprowadzamy badanie na temat zwyczajów słuchania radia. Czy zgodzi się pani odpowiedzieć na pytania z ankiety?
R: Ale my W OGÓLE nie słuchamy radia!
A: Takie opinie również nas interesują, więc może poświęci mi pani kilka minut?
R: Chwileczkę... *(w tle)* Kaziuuu, przycisz radio, bo nic nie słyszę!!!

Ankieta o radiu. Kobieta podała do telefonu córkę, która została wylosowana. Ankieta trwa dość długo.
A: To już wszystkie pytania. Dziękuję pani bardzo.
R: Ja również, do widzenia. *(w tle)* Jeszcze raz mi taki numer zrobisz, mamo, to zobaczysz!

A: Czy w pani gospodarstwie domowym jest jakaś osoba do 34 roku życia?
R: Ale ja już nie gotuję tak dużo, to nie wiem.

A: Dzień dobry, czy dodzwoniłam się do mieszkania prywatnego?
R: Hmm... I tak, i nie. W zasadzie dla niektórych to jest mieszkanie prywatne, a inni tylko tu pracują, chociaż staramy się, aby panowała domowa atmosfera, bo nie wiem, czy pani wie, ale dodzwoniła się pani do aresztu śledczego...

A: Dzień dobry, nazywam się Anna...
R: Ale ja nie wiem, jak pani się naprawdę nazywa, ja pani nie widzę, ja mogę pani powiedzieć, że nazywam się Słoń Trąbalski, i co z tego?

A: Dzień dobry. Czy mogłabym porozmawiać z mężczyzną w wieku 18-49 lat?
R: Nie, proszę pani, jestem tylko ja stary zgred, co jedynie gorzałę wali i schabowe.

A: Dzień dobry. Czy mogłabym porozmawiać z kobietą w wieku 16-19 lat?
R: Nie, w tej firmie nie ma żadnej kobiety i ja też nie jestem kobietą, ale zaraz... gdzie to powiedzieli, że Kopernik był kobietą? Aaa, w „Seksmisji"... Ale ja to i tak czuję i myślę jak mężczyzna.
A: A no to w takim razie przepraszam za pomyłkę i nie przeszkadzam, do widzenia.
R: A milutko było, do widzenia.

A: W jakim jest pani wieku?
R: Moherowym.

A: Chciałam porozmawiać z mężczyzną w wieku...
R: Ale u nas w domu nie ma żadnych mężczyznów.

R: Nie, nie, nie! Na żadne pytania odpowiadała nie będę, nie udzielam żadnych wywiadów, autografów też już nie rozdaję, czasami tylko jakieś kwiaty przyjmę, ale dziękuję, że pani o mnie pamiętała i do mnie zadzwoniła, dziękuję!!!

Respondent po jakichś 110 pytaniach na temat Ikei.
A: Czy zna pan może klub Ikea Family?
R: Pan poczeka chwilę, bo muszę się zastanowić, żeby się nie wrąbać w kolejną serię pytań.

A: Dzień dobry, nazywam się...
R: A nazywaj się tam, jak chcesz! *(rzut słuchawką)*

A: Które ze stwierdzeń najlepiej pasuje do pana?
Stwierdzenie nr 1...
Stwierdzenie nr 2...
Stwierdzenie nr 3...
R: Ce.
A: Słucham?
R: Ce!
A: Trzecie?
R: No mówię przecież, że ce.

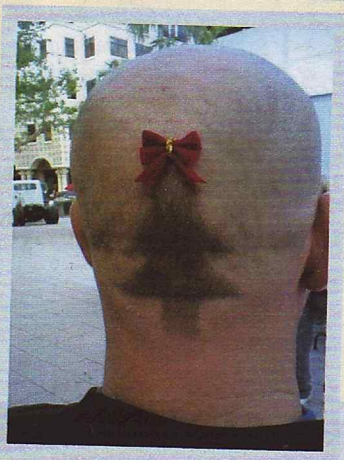
A: Dzień dobry. Dzwonię z Instytutu badawczego z Warszawy.
R: O Boże! NIE!!!

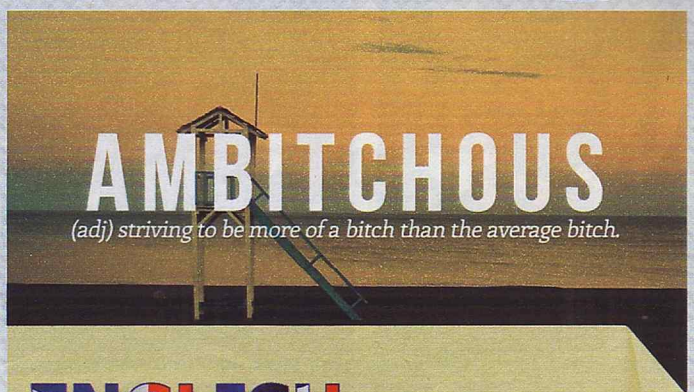
A: Dzień dobry. Jestem ankieterem...
R *(przerywa)*: Proszę pana, trzy sprawy: 1) jest pan niemiły, 2) jest pan bezczelny, 3) to, co pan robi, jest niezgodne z helsińską kartą praw człowieka.

A: Dzień dobry. Jestem ankieterem...
R: Halo, słucham, sklep obuwniczy, w czym mogę pomóc?
A: Przepraszam, ale pomyliłem numer.
R: Nic nie szkodzi, proszę przyjść, wymienimy.

Paczka sucharów

- Dobrze, że dziś jest piątek, a nie jutro, jak wczoraj.
- Wracał drwal do domu. Szedł chwiejnie, urżnięty i narąbany.
- Moje nałogi są bezwzględne. Muszę robić, co mi każą.
- Po tygodniowej głodówce lew w końcu przyznał, że jego opiekun w zoo jest królem zwierząt.
- Poszedłem na zlot magów. Ich występy były czarujące.
- Przynoszę pączki do pracy. Bo jeśli ja nie mogę być szczupła, to wy, k****, też nie.
- Obecnie akcja wszystkich części „Powrotu do przyszłości" ma miejsce w przeszłości.
- Przykro mi słyszeć, że twój wujek miał wypadek na łodzi w Wenecji. Moje gondolencje.





ENGLISH corner

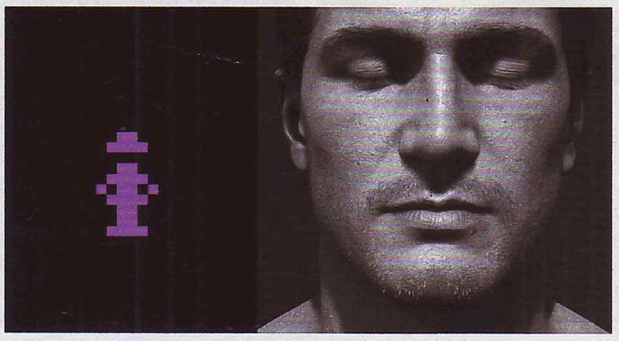
- **The invention of the lock was the key to success.**
- **There were a bunch of pillows at the store. I took one and my friend took the rest.**
- **After eating the ship, the sea monster needed an Alka-Seltzer. He said, "I can't believe I ate the hull thing".**
- **A novice skier often jumps to contusions.**
- **A funny criminal is a silicon.**
- **What's a lightbulb's favorite movie? The Shining.**

BĄDŹMY **KREATYWNI**...
wybierając sobie kubek

Gameplay

*** Czy wiesz, że w Mafii II słowo „fuck" zostało użyte w dialogach ponad 200 razy?**

*** Jeden z nielicznych istniejących egzemplarzy gry Stadium Events na NES-a sprzedano w 2015 za 77 000 $.**



Po lewej – Indiana Jones (Atari VCS). Po prawej – Nathan Drake na PS4.

Z czego śmialiśmy się 10 lat temu?

Spróbujcie powiedzieć to szybko i głośno. Czytający to nauczyciele mogą wykorzystać ten tekst do dyktanda.

- **BYCZKI**

W trzęsawisku trzeszczą trzciny, trzmiel trze w Trzciance trzy trzmieliny, a trzy byczki znad Trzebyczki z trzaskiem trzepią trzy trzewiczki.

- **BZYK**

Bzyczy bzyg znad Bzury zbzikowane bzdury, bzyczy bzdury, bzdurstwa bzdurzy i nad Bzurą w bzach bajdurzy, bzyczy bzdury, bzdurnie bzyka, bo zbzikował i ma bzika!

- **CHRZĄSZCZ**

Trzynastego w Szczebrzeszynie chrząszcz się zaczął tarzać w trzcinie. Wszczęli wrzask Szczebrzeszynianie:
– Cóż ma znaczyć to tarzanie?! Wezwać trzeba by lekarza, zamiast brzmieć ten chrząszcz się tarza! Wszak Szczebrzeszyn z tego słynie, że w nim zawsze chrząszcz BRZMI w trzcinie!
A chrząszcz odrzekł niezmieszany:
– Przyszedł wreszcie czas na zmiany! Drzewiej chrząszcze w trzcinie brzmiały, teraz będą się tarzały.

- **ŻABA**

Warzy żaba smar, pełen smaru gar, z wnętrza gara bucha para, z pieca bucha żar, smar jest w garze, gar na żarze, wrze na żarze smar.

- **CIETRZEW**

Trzódka piegży drży na wietrze, chrzęszczą w zbożu skrzydła chrząszczy, wrzeszczy w deszczu cietrzew w swetrze, drepcząc w kółko pośród gąszczy.

- **CZYŻYK**

Czesał czyżyk czarny koczek, czyszcząc w koczku każdy loczek, po czym przykrył koczek toczkiem, lecz część loczków wyszła boczkiem.

- **TRZNADLE**

W krzakach rzekł do trznadla trznadel:
– Możesz mi pożyczyć szpadel? Muszę nim przetrzebić chaszcze, bo w nich straszą straszne paszcze.
Odrzekł na to drugi trznadel:
– Niepotrzebny, trznadlu, szpadel! Gdy wytrzeszczysz oczy w chaszczach, z krzykiem pierzchnie każda paszcza!

I SPEAK POLISH
WHAT'S YOUR SUPERPOWER

Z życia wzięte

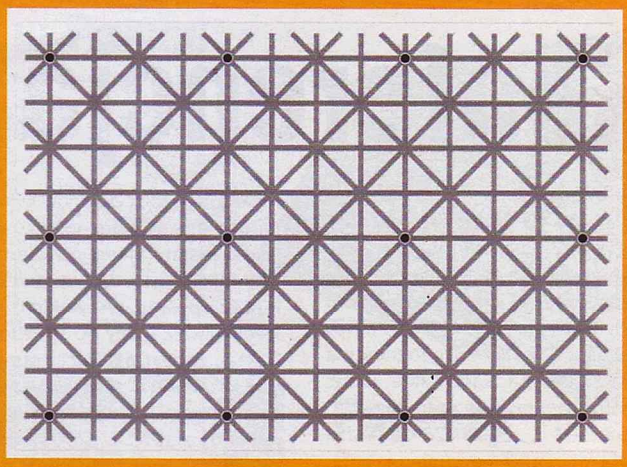
Pewnego dnia wracałam wieczorem do domu po dość udanym wyjściu do pijalni, więc lekko podpita. Od przystanku do domu w moim przypadku idzie się dość długą ulicą, na której mieszka chytry pies, czerpiący energię życiową ze straszenia ludzi. Chowa się za krzakami, a w momencie przechodzenia obok jego bramy, jak tylko tracisz go z oczu, wyskakuje zza krzaka, bardzo głośno szczekając, czym może doprowadzić i do zawału. Akurat zaraz miałam mijać bramę, ale wyprzedził mnie rowerzysta, który stał się ofiarą psiego szczekania. Biedny koleś prawie spadł z roweru, a ta bestia patrzyła i triumfowała. Stwierdziłam nagle, że to moja szansa, żeby odegrać się za te wszystkie razy, kiedy ta paskuda mnie doprowadzała do stanu przedzawałowego. Co zrobiłam? Naszczekałam na tę psinę głośno i na tyle przeraźliwie, że się przestraszyła! Poszłam dalej, dumna z siebie, że choć raz to ja byłam górą. Po chwili usłyszałam, że za mną szła grupka kobiet i skomentowały: „Po co tym psycholom przepustki dają...". Dodam, że mój dom jest obok psychiatryka.

Na wakacje podjąłem pracę w restauracji należącej do krewnych, jako kelner. Zaraz na początku mojej „kariery" przyszło mi obsłużyć stolik, przy którym siedziała para z dzieckiem. Przy czym od razu zaznaczę, że kobieta była biała, mężczyzna ciemnoskóry i dziewczynka taka no, coś pomiędzy. Byli ubrani bardzo kolorowo, a dziewczynka to już w ogóle miała sukienkę we wszystkich kolorach tęczy. Miałem dobry humor, więc podszedłem i zapytałem wesoło:

– Co podać dla kolorowych państwa? Miałem na myśli kolory ich ubrań, ale zszokowane spojrzenia od razu uświadomiły mi jakże niefortunny dobór słów. Cały czerwony w panice zacząłem się tłumaczyć, nie chcąc wyjść na rasistę i za wszelką cenę nie chcąc użyć słów „rasa" czy „kolor":
– Przepraszam najmocniej, miałem na myśli ubrania... a nie... eee... murzyństwo...
Gdy tylko to usłyszeli, to wstali i poszli, a ja zastygłem zadziwiony własną głupotą.

Sytuacja w podstawówce. Miałem drobną operację przyrodzenia (stulejka). Strasznie się tego wstydziłem i nikomu nie chciałem o tym mówić. Szedłem sobie z kolegą do szkoły i mocno dopytywał, czemu mnie nie było tydzień w szkole. No i od słowa do słowa się wydało, gdzie byłem i po co. Padło więc i kolejne pytanie kolegi: „Czemu miałeś operowanego siusiaka?". Na to mój bystry rozumek zareagował bardzo szybko świetnym wytłumaczeniem: „Wiesz, bo byłem ostatnio u lekarza i stwierdził, że mam za dużego jak na swój wiek, i trzeba mi go było trochę skrócić". Nie wyobrażacie sobie, jakie miałem poważanie przez całą edukację szkolną (podstawówka, gimnazjum, liceum w jednym budynku, ci sami ludzie...).

OCZOM NIE WIERZĘ...

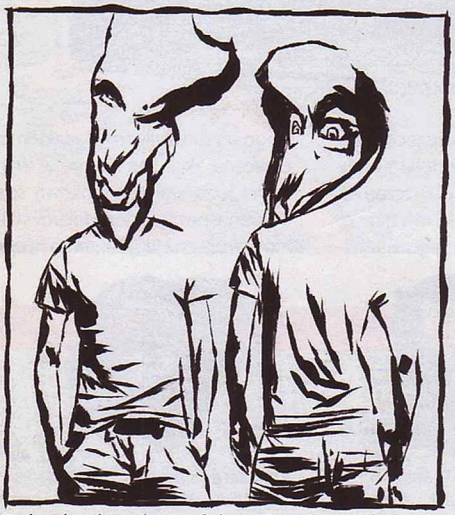


ILE CZARNYCH KROPEK TERAZ WIDZISZ? POLICZ!

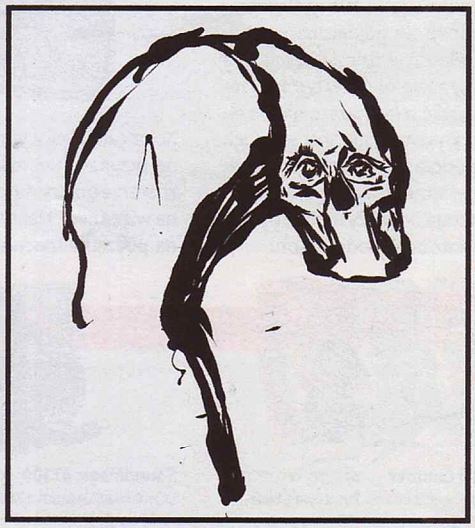
Chwila refleksji

Czasem trzeba się zamknąć, schować dumę do kieszeni, przyznać się do błędu, zaakceptować, że to ktoś inny ma rację. To nie jest kapitulacja, to się nazywa dojrzałość.

Mi także nie odpowiada styl Błażeja Wiśniewskiego i za nic nie mogę dopatrzeć się w jego rysunkach tego czegoś, co sprawia, że zasługuja na publikację w CDA...



Też mi się nie podoba. Przykro mi, Panie Błażeju Wiśniewski, ale twoje rysunki są niezrozumiałe. Większym powodzeniem cieszy się Marek Lenc z prostą, aczkolwiek miłą kreską i pomysłem.



A ja doskonale rozumiem...
Może powinienem się zapisać do psychiatryka?

Błażej Wiśniewski

Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzienks!

400 mln x 10

Microsoft pochwalił się, że na świecie jest już ponad 400 mln urządzeń z Windowsem 10. Wszystkich: pecetów, tabletów, smartfonów, Xboksów, a nawet gogli AR o nazwie HoloLens. Co ciekawe, wg Steam Hardware Survey udziały W10 w ostatnim miesiącu... spadły (choć tylko o 0,16%).

www.windows.com

Zbrojenia AI

Microsoft połączył działy zajmujące się Bingiem, Cortaną i badawczy w jeden, od AI. Samsung kupił firmę, która stworzyła Siri. Google wypuściło nowe urządzenia – pod AI. A do tego z Facebookiem, Amazonem, Microsoftem i IBM-em stworzył fundację, która ma pomóc w dalszym rozwoju AI.

www.partnershiponai.org

4K w smartfonie

Takie przynajmniej plotki pojawiły się o Galaxy S8. Przesada? Pełna rozdzielczość ma być dostępna tylko w niektórych aplikacjach, z których na pierwszym miejscu jest VR. Podobne rozwiązanie zastosowano już zresztą w Xperii Z5 Premium, w której 4K było tylko do filmów i zdjęć.

www.samsung.com

Nowy, tańszy Oculus

To możliwe dzięki technologii Asynchronous Spacewarp. Dodaje ona klatki obrazu, by zachować płynność. Ponoć działa tak dobrze, że VR staje się możliwe już przy 45 fps-ach, a nie jak dotąd 90, a kompletny zestaw PC + Oculus kosztuje poniżej 1000 $. Wystarczą bowiem GTX 960 i dwa rdzenie.

www.oculus.com

Konferencja Google

Miał być wielki przełom i... trochę był. Zwłaszcza dla fanów urządzeń Nexus, które niniejszym już oficjalnie przeszły do historii. Ich miejsce zajęły (dwa nowe) Pixele. Do wyboru będzie zwykły z OLED-em 5" (FHD) oraz XL z 5,5" (QHD). Wnętrzności są w obu przypadkach takie same: czterordzeniowy Snapdragon 821, 4 GB RAM-u, 32 lub 128 GB flasha, w obu mamy też niewymienną baterię, złącza USB typu C i mini-jack, w obu brak złącza na kartę pamięci. Produkcją zajmuje się HTC, ale... nie ma to znaczenia. Podobnie jak fakt, że pracują one pod kontrolą Androida – bo cały czas podkreślano, że to telefon Google'a, a nie z Androidem. Stąd też tylko Pixele mogą używać Pixel Launchera czy nowego asystenta głosowego, nazwanego Google Assistant, do tego będą dostawały comiesięczne aktualizacje i mogą za darmo przesyłać wszystkie zdjęcia i filmiki – bez limitów, w natywnej rozdzielczości.

A skoro już o zdjęciach mowa: Google bardzo mocno podkreślał również jakość aparatu. Ma wprawdzie „tylko" 12,3 Mpix i jest jeden, ale za to najlepszy spośród wszystkich, jakie kiedykolwiek trafiły do smartfonów (czytaj: zdobył najwięcej punktów w teście DxMark), a także najszybszy, dzięki czemu np. standardowo robi nie jedno, ale kilka zdjęć, które potem są automatycznie składane, by uzyskać lepszą dynamikę tonalną. Magiczne mają być również filmiki (do 4K), a to dzięki nowej generacji stabilizacji, która wykorzystuje żyroskop.

Ceny? 650 (Pixel) i 750 (Pixel XL) dolarów za wersje 32 GB. W przeliczeniu i z VAT-em to odpowiednio 3050 i 3550 zł, ale... i tak nie będą sprzedawane w Polsce.

Poza smartfonem na konferencji pokazano również nową wersję gogli VR, Daydream, które nie są już z kartonu i mają dodatkowego, trzymanego w ręce pilota. Nadal jest to jednak urządzenie pasywne, wykorzystujące moc obliczeniową i czujniki smartfona, a przy cenie 80 $ (prawie 400 zł) nie wydaje się zbyt atrakcyjne. Tak samo wyceniono nową wersję Chromecasta, z dopiskiem Ultra, który pozwoli na przesyłanie multimediów w 4K i HDR. Ostatnie dwie nowości to głośnik-asystent Google Home (za 130 dolarów, czyli 620 zł) oraz Google Wi-Fi, czyli ładny, mały router, który – jeśli kupisz kilka (jeden to 130 dolarów, trzy – 300 dolarów) – sam się skonfiguruje, ułatwiając pokrycie domu siecią bezprzewodową.

Wnioski? Przede wszystkim tanio to już było. Poza tym firma stawia teraz głównie na swój sprzęt i swoje usługi, a nie Androida...

madeby.google.com/phone

Gorąca premiera Galaxy Note 7

Nawet aż za bardzo, bo telefony zaczęły się po prostu palić. Jeden czy dwa przypadki można by było zrzucić na pecha i przypadek, ale liczba ta zaczęła dość szybko rosnąć i Samsung wstrzymał sprzedaż i rozpoczął ogólnoświatową akcję wymiany. Najpierw dobrowolnej, ale gdy liczba wypadków zaczęła iść w dziesiątki, zaczęto zalecać, by z telefonów w ogóle przestać korzystać, a jeśli jest to niemożliwe, to przynajmniej nie zostawiać ich samych podczas ładowania. Obostrzenia wprowadziły również linie lotnicze, ostrzegając wszystkich, by nie używać Note'ów 7 podczas lotu.

Koszt całej akcji wymiany oszacowano na przynajmniej miliard dolarów, ale znacznie gorszy może być uszczerbek na wizerunku. I faktycznie, inwestorzy na początku mocno się tego wszystkiego wystraszyli, czego efektem była przecena akcji Samsunga, w wyniku której jego wartość rynkowa spadła o kilkanaście miliardów dolarów. Obecnie wróciła ona już jednak do poziomu sprzed kryzysu, mimo że jeszcze nie wszędzie Galaxy Note 7 znów jest w sprzedaży – w Europie Zachodniej będzie to miało miejsce 28 października, w Polsce 4 listopada. Firma udostępniła też nową wersję firmware'u, dzięki czemu rzut oka na ekran wystarczy, by poznać, czy dany egzemplarz Note'a trzeba wymienić. Po czym? Po ikonce baterii: biała oznacza potencjalne problemy, zielona – że wszystko powinno być już OK. I rzeczywiście byłoby dobrze, gdyby nie pierwsze przypadki zapalenia się modeli po wymianie... Bo jeśli się potwierdzą, Note 7 będzie już faktycznie i metaforycznie spalony.

www.samsung.com

Nowe na rynku

JBL Reflect Contour

Bezprzewodowe słuchawki sportowe z Bluetoothem 4.0, przetwornikami 5,8 mm oraz podwójnym zabezpieczeniem przed wypadaniem: pałąkiem oraz ergonomicznymi nakładkami. Są odporne na pot i mają odblaskowy przewód, który zwiększa widoczność po zmroku.

Cena: 430 zł
www.jbl.com.pl

SoundMagic BT100

Słuchawki Bluetooth z kodekiem AptX, ciekawym wyglądem oraz wbudowanym mikrofonem z systemem CVC, zapewniającym czysty dźwięk podczas rozmów. Mimo rozmiarów i akumulatorka wystarczającego na 12-14 godzin grania ich waga to tylko 260 gramów.

Cena: 700 zł
www.soundmagic.pl

Art Lizard

Przewodowe słuchawki zaprojektowane z myślą o okazjonalnym graniu. Mają odchylany mikrofon, kabel o długości 2,4 metra w oplocie minimalizujący ryzyko poplątania zakończony wtykiem mini-jack 2 w 1 oraz przejściówkę na dwa tradycyjne mini-jacki.

Cena: 80 zł
www.art-multimedia.pl

HyperX Cloud Stinger

Przeznaczone dla graczy szukających dobrych słuchawek w rozsądnej cenie. Mają przetworniki 50 mm, odchylające się o 90 stopni nauszniki z pianki z pamięcią kształtu, mikrofon, regulację głośności oraz wtyczki mini-jack, dzięki czemu są zgodne z większością pecetów i konsol.

Cena: 250 zł
www.hyperxgaming.com

VR bez kabli

Szef Facebooka, do którego należy Oculus, zaprezentował prototyp gogli VR, które nie są już połączone kablami z pecetem. Za obliczenia odpowiada w nich moduł umieszczony z tyłu głowy, a jego wydajność ma być czymś pośrednim między pecetowo-konsolowym a smartfonowym VR.

www.oculus.com

Xbox One bije PS4

Ostatnie tygodnie okazały się zadziwiająco dobre dla Microsoftu. Po premierze modelu S sprzedaż X-konsol była w UK o 360% większa niż PS4! Jeszcze lepiej wiedzie się Xboksowi w USA, gdzie już drugi miesiąc z rzędu znajduje on więcej nabywców niż PS4 – choć nie pochwalono się, o ile.

www.xbox.com

Nokia i Android

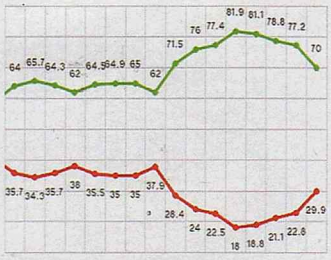
W bazie Geekbench pojawiły się wyniki smartfona Nokii, D1C, który pracuje pod kontrolą Androida, ma Snapdragona 430 i 3 GB RAM-u. Czyli średnia półka, ale najważniejsze, że Nokii, a nie Microsoftu – bo już w przyszłym roku Finowie będą mogli ponownie używać swojego znaku.

www.nokia.com

Surface Phone

Lumia wydaje się już całkiem spaloną marką, ale za to coraz więcej przecieków wskazuje na to, że Microsoft niedługo pokaże smartfony Surface. I to jakie! W tańszej wersji mają mieć ekran 5,5", w lepszej – 6". Do tego dojdą co najmniej 4 GB RAM-u i 64 GB flasha, choć w topowej wersji ma to być odpowiednio 8 i 512 GB. Po co? Będą to przede wszystkim narzędzia do pracy – i to także przy użyciu normalnych aplikacji windowsowych, które mają się na nich normalnie uruchamiać. Premiera ponoć już na początku 2017, a ceny zaczynać się będą od 700 dolarów.

www.microsoft.com



AMD odzyskuje udziały

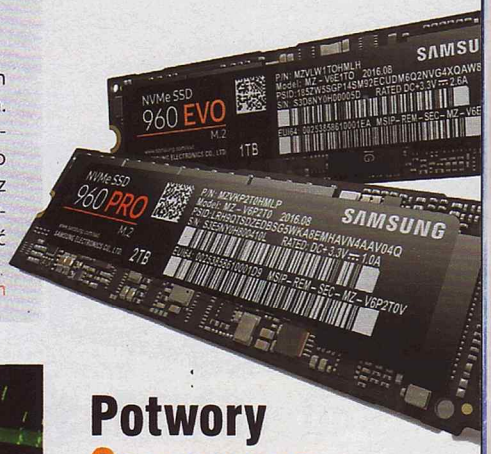
Według najnowszych danych Jon Peddie Research udziały AMD na rynku dedykowanych kart graficznych nie tylko rosną (od roku), ale do tego rosną coraz szybciej. Mimo to firma ma jeszcze wiele do nadrobienia, bo nadal aż 70% rynku należy do Nvidii. W drugim kwartale tego roku lekko wzrosła również sumaryczna sprzedaż kart graficznych: z 9,38 mln w 2015 do 9,44 mln sztuk w 2016, co sugeruje, że łącznie sprzeda się ich w tym roku około 45 mln.

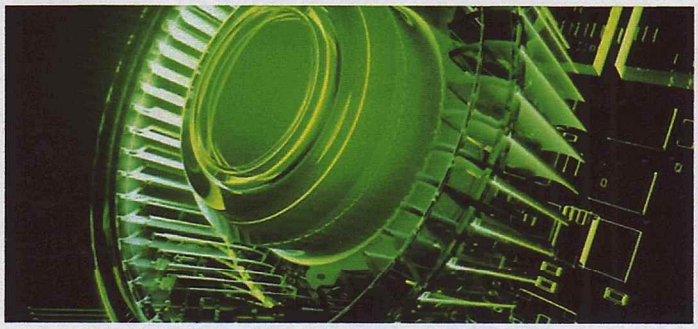
www.amd.com

Xiaomi oficjalnie w Polsce

To jedna z największych chińskich firm produkujących i sprzedających elektronikę pod swoją marką i do tego w bardzo atrakcyjnych cenach. Dotychczas jednak jej sprzęty trzeba było ściągać z zagranicy, co utrudniało choćby skorzystanie z gwarancji. Ale to już przeszłość, a jako pierwsze do sprzedaży trafiły smartfony Redmi 3s, Redmi Note 3 oraz Mi 5, w cenach (niestety nie tak atrakcyjnych) 700, 1000 i 1800 zł. Oferta powinna być poszerzana i w 2017 roku do sklepów powinny trafić także opaski fitness, sprzęt audio oraz przenośne ładowarki.

www.mi.com/en





GeForce GTX 1050

Premiera nowych kart Nvidii ponoć jeszcze w październiku! I to dwóch, choć na razie wyciekły tylko nieoficjalne testy wydajności mocniejszego wariantu, GTX 1050 Ti. I robią bardzo dobre wrażenie! 3867 punktów w 3DMarku 11 to więcej, niż osiąga GTX 960 czy GTX 770. Oczywiście pozostaje jeszcze kwestia ceny. GTX 750 Ti kosztuje obecnie około 500 zł, przecieki mówią o 150 dolarach, czyli około 700 zł. W obu przypadkach jest jednak na co czekać, skoro za GTX-a 960 4 GB (a tyle ma mieć 1060 Ti) trzeba obecnie zapłacić prawie 1000 zł.

www.nvidia.com

Potwory Samsunga

Firma pokazała dwa nowe dyski SSD, 960 PRO i 960 EVO. Oba korzystają ze złącza M.2, są zgodne z NVMe i oferują transfery odpowiednio 3500 MB/s i 2100 MB/s oraz 3200 MB/s i 1900 MB/s (przy odczycie i zapisie sekwencyjnym dużych plików). Do sprzedaży trafią wersje o pojemnościach 512 GB, 1 TB i 2 TB w przypadku PRO oraz 250 GB, 500 GB i 1 TB dla EVO. Ceny? Odpowiednio 129, 249 i 479 dolarów dla EVO (na polskie będzie to 610, 1180 i 2280 zł dla wersji 250 GB, 500 GB i 1 TB) oraz 329, 629 i 1299 dolarów dla PRO (czyli 1565, 2990 i 6180 zł odpowiednio dla wersji 512 GB, 1 TB i 2 TB).

www.samsung.com

Gadżet numeru

Społecznościowe okulary

Mają kosztować 130 $ (z prostego przeliczenia wynika, że z podatkami będzie to w Polsce około 600 zł) i poza tym, że będą przeciwsłoneczne, będą również potrafiły nagrywać snapy, które potem da się smartfonem wrzucać na Snapchata. Takie wideo będzie miało standardowo 10 sekund, przy czym ma być możliwe połączenie do trzech w jeden (nieco) dłuższy klip. Co ciekawe, kamerka w okularach ma mieć bardzo szerokokątny obiektyw (o polu widzenia 110 stopni), a matryca rejestrować ma obraz na planie koła – wszystko po to, by lepiej oddawać sposób, w jaki człowiek widzi świat (a przynajmniej tak to przestawia firma w materiałach prasowych). Premiera? Niedługo.

www.snapchat.com

Chieftec GP-01B

Midi tower, który pomieści karty graficzne o długości nawet 430 mm. Ma system zarządzania okablowaniem, regulator wentylatorów (w standardzie są dwa 120 mm z przodu i jeden z tyłu), dwie szyny LED, przedni panel z dwoma złączami USB 3.0 oraz audio i przeźroczysty boczny.

Cena: 300 zł
www.chieftec.eu

SteelSeries Rival 500

Mysz opracowana od zera z myślą o fanach gier MOBA/MMO. W przeciwieństwie do konkurentów ma inaczej rozłożone boczne przyciski, dzięki czemu mają działać precyzyjniej. W sumie jest ich 15, a do tego dochodzi sensor optyczny 16 000 dpi i podświetlanie RGB.

Cena: 80 euro (około 350 zł)
www.steelseries.com

BenQ Zowie XL2430

Przeznaczony do e-sportu monitor Full HD z matrycą TN 144 Hz i czasem reakcji 1 ms. Ma regulację wysokości i pochylenia (zarówno w pionie, jak i w poziomie), funkcję pivot, a także system rozjaśniania ciemnych partii obrazu i specjalny przełącznik trybów pracy.

Cena: 1700 zł
www.benq.pl

Garmin vivofit jr.

Wodoodporna opaska dla dzieci w wieku 4-7 lat. Liczy kroki i rejestruje sen, a soft pozwala rodzicom wyznaczać cele, za które będą automatycznie przyznawane wirtualne żetony. Dostępne są wersje w kolorze czarnym, spękanej lawy, pikselowego kamuflażu oraz w kwiatki.

Cena: 430 zł
www.garmin.pl

Netflix po polsku

Największy na świecie serwis streamujący wszedł do Polski na początku stycznia, ale rodzima wersja językowa interfejsu pojawiła się dopiero teraz. Do tego płatności można już dokonywać w złotówkach, a odsetek materiałów, które dostępne są z lektorem lub napisami, przekroczył 80%.

www.netflix.pl

Niepaństwowy internet

Od 1 października rząd USA nie nadzoruje już pracy ICANN, organizacji non profit, która odpowiada między innymi za administrowanie adresami IP, zarządzanie domenami czy system DNS – czyli w praktyce za internet. Innymi słowy stał się on – po raz pierwszy w historii – prywatny.

www.icann.org

Logitech kupił Saiteka

Sprzedającym był Mad Catz, a cena transakcji to 13 milionów dolarów. Bo „symulatory są cool i stają się jeszcze bardziej cool", a do tego też VR. Przy czym nie chodzi jedynie o Elite Dangerous oraz StarCitizena, ale także inne tytuły, bardziej przyziemne. A nawet bardzo, bardzo przyziemne, bo pod marką Saitek wypuszczono również kierownicę, pedały i panel sterowniczy do Symulatora Farmy.

www.logitech.com

Kto pyta, nie błądzi

Czy mój telefon może wybuchnąć?

Nie powinien, ale niestety może, czego ostatnim i najgłośniejszym przykładem są perypetie z Galaxy Note 7. Winny jest temu lit, stanowiący podstawę akumulatorów litowo-jonowych i litowo-polimerowych. To najlżejszy z metali, najłatwiej wchodzący w reakcje chemiczne, co z kolei umożliwia stworzenie najwydajniejszych (przynajmniej przy obecnym stanie wiedzy) akumulatorów. Problem w tym, że o ile takie na przykład żelazo w kontakcie z powietrzem zacznie sobie powoli korodować – to lit wybuchnie.

Czy to znaczy, że każdy telefon i notebook to potencjalna bomba? Niestety tak. Jeśli nie wierzysz, poszukaj na YouTubie, co dzieje się, gdy wrzuci się akumulatorek do ognia lub przebije gwoździem (tylko nie rób tego sam, to naprawdę niebezpieczne!). Na pocieszenie zostaje fakt, że wybuchy telefonów zdarzają się bardzo rzadko i najczęściej spowodowane są usterką mechaniczną lub przegrzaniem podczas ładowania, więc jeśli będziesz o swój sprzęt dbał, a do tego używał wyłącznie oryginałów (lub wysokiej jakości zamienników – i tyczy się to nie tylko samych akumulatorów, ale również ładowarek), nic złego nie powinno się wydarzyć. Choć na wszelki wypadek lepiej nie używać telefonu (a już szczególnie nie rozmawiać przez niego, bo wybuch tuż przy twarzy to nic fajnego...), jeśli ten się akurat ładuje. Zwłaszcza jeśli wykorzystujesz szybką ładowarkę, bo działają one na granicy tego, co ogniwa są jeszcze w stanie znieść, więc i margines błędu jest znacznie mniejszy.

Opera z VPN-em

Jest już gotowa finalna wersja przeglądarki Opera z wbudowanym darmowym VPN-em, pozwalającym wirtualnie wyemigrować do innych krajów (np. by korzystać z usług niedostępnych w Polsce), a także zapewniającym bezpieczeństwo przy używaniu niezabezpieczonego Wi-Fi, np. w kawiarniach, szczególnie gdy włączy się również wbudowanego ad blockera.

www.opera.com

Słuchawki do Gearsów

Kingston wprowadził do sprzedaży limitowaną edycję opracowanych specjalnie z myślą o fanach FPS-ów słuchawek HyperX CloudX Revolver, przeznaczoną dla fanów Gears of War. Zostały wyposażone w standardowe złącze mini-jack i dwumetrowy przedłużacz, więc zadziałają zarówno z konsolą, jak i pecetem. Trzeba za nie zapłacić 600 zł, czyli o 50 zł więcej niż za wersję zwykłą.

www.hyperxgaming.com

Mysz z pulsometrem

Stoi za nią Mionix, została opracowana dzięki udanej kampanii na Kickstarterze i jako jedyna mierzy tętno oraz zmiany oporu elektrycznego skóry, co z kolei pozwala wyznaczyć poziom stresu. Naos GQ korzysta przy tym z sensora optycznego PixArt PWM3360 o czułości do 12 000 dpi, ma też podświetlanie RGB. Cena to 130 euro (około 550 zł), a sprzedaż rozpocznie się do końca października.

www.mionix.net

1 TB na karcie

SanDisk pokazał pierwszą kartę pamięci SDXC o pojemności do niedawna zarezerwowanej jedynie do dysków HDD. W sam raz do nagrywania filmików w 4K. Ceny na razie nie zdradzono, ale skoro o połowę mniejszy model 512 GB kosztuje w Polsce około 1700 zł, to na wyjątkową okazję nie ma co liczyć.

www.sandisk.com

Mobilne

Google Allo

Komunikator od Google'a, który niby jest jakimś tam klonem popularnego WhatsAppa, ale z drugiej strony wyposażono go w asystenta pod postacią sztucznej inteligencji, która – co przerażające – uczy się z tygodnia na tydzień. Na razie pogadać można z nią po angielsku, sam program jednak ma również mnóstwo innych fajnych rozwiązań.

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowe

Google Duo

Drugi wypuszczony niedawno komunikator i odpowiedź na Skype'a czy applowskiego FaceTime'a. W istocie to bardzo prosty w ogarnięciu program: po dodaniu kogoś do listy znajomych widzimy w oknie programu jego profilową fotę. Klikamy i dzwonimy. Tyle. Ciekawym rozwiązaniem jest to, że w przypadku przychodzącej rozmowy widać od razu podgląd wideo.

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowe

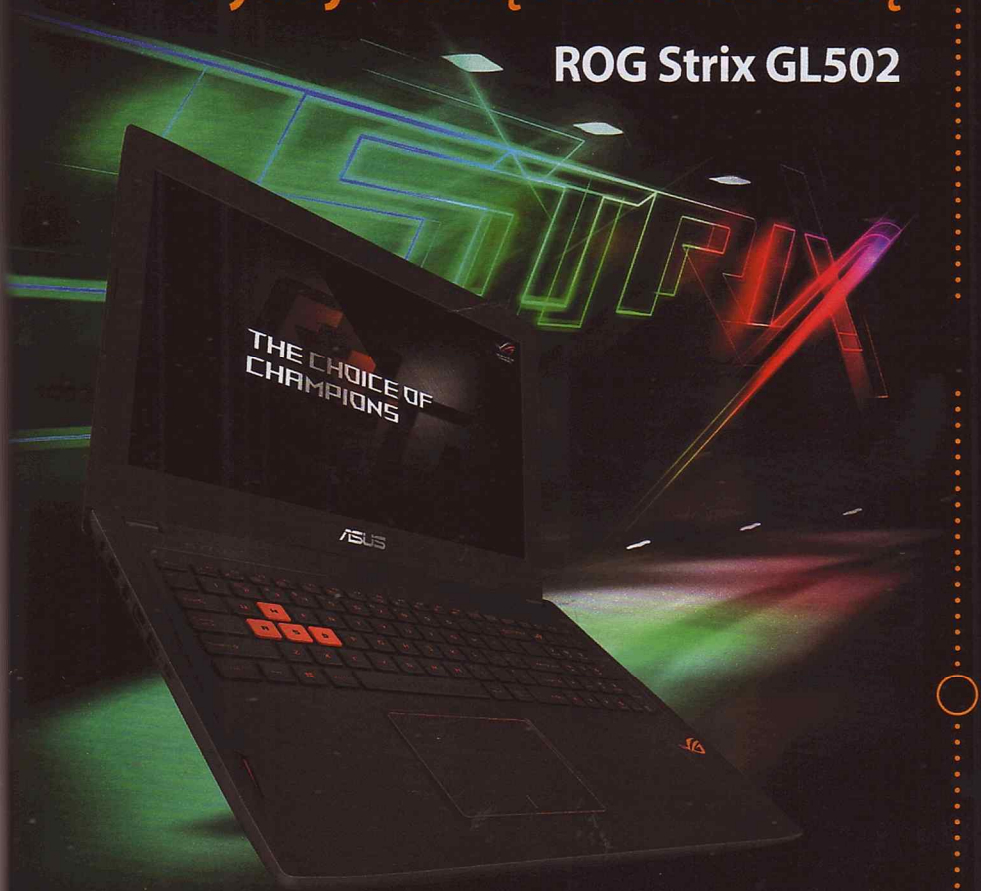
Paper Planes

Taka bardzo przyjemna głupotka: za pomocą maziania paluchem po ekranie składasz cyfrowy papierowy samolot, puszczasz go w świat i potem patrzysz, gdzie go ktoś złapał. Można łapać samoloty innych ludzi, patrzeć, gdzie były wcześniej, a następnie przybijać stempel swojego miasta i puszczać je dalej w podróż. Niektóre z nich mają pieczątki z różnych ciekawych miejsc!

Platformy: Android
Cena: darmowe

Równowaga pomiędzy wydajnością i mobilnością

ROG Strix GL502



Notebooki gamingowe ASUSa z logiem Republic of Gamers i kartami graficznymi z serii NVIDIA® GeForce® GTX już drugi rok z rzędu są najczęściej, w skali światowej, wybierane przez użytkowników. Teraz do marki dołącza nowa linia ROG Strix, która wyróżnia się dynamicznym wyglądem i łączy go z charakterystycznymi dla produktów ze stajni ROG cechami, czyli z najwyższą wydajnością, jakością i innowacyjną technologią. Design notebooków z tej linii jest odważny, wykorzystuje jaskrawe kolory i podkreśla indywidualizm – wszystko po to, by dodać graczom jeszcze więcej ekscytującej energii. ROG Strix wyposaża ich w niezbędną szybkość i zwinność, które pomogą im dominować w grze.

Modele ROG Strix GL502 wyposażone zostały w najnowsze grafiki NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060 i GTX 1070 – obie są niesamowicie mocne i gotowe do obsługi wirtualnej rzeczywistości. Co istotne dorównują one wydajnością wersjom desktopowym. Na pokładzie tych smukłych laptopów do grania znajdziemy także: niezwykle wydajny czterordzeniowy procesor Intel® Core™ i7 szóstej generacji i do 32 GB pamięci operacyjnej DDR4, która charakteryzuje się jeszcze większą szybkością i pojemnością oraz mniejszym zużyciem energii. Technologia NVMe odpowiada za krótszy czas uruchamia notebooka i wczytywania aplikacji czy gier. O najlepsze wrażenia wizualne zadba 15,6 calowy ekran z szerokim kątem widzenia 178°, dzięki czemu nawet z boku ekranu będziemy widzieć obraz wyraźnie. Wszystko po to by granie w ulubione tytuły było jak największą przyjemnością.

Graj poza domem

Smukły profil o wysokości zaledwie 23,5 milimetra oraz niewielka waga wynosząca 2,2 kilograma sprawiają, że notebook ROG Strix GL502 jest urządzeniem niezwykle przenośnym, które łatwo pomieścić w podręcznej torbie lub plecaku. Zagramy na nim dosłownie wszędzie – na lotnisku, dworcu czy turnieju LAN. Do tego mikrofony stereo zostały zaprojektowane tak, aby filtrowały szumy z otoczenia. Oznacza to, że nawet jeśli jesteśmy w głośnym środowisku, głos jest nadal wyraźnie słyszalny.

Niesamowicie płynna rozgrywka z NVIDIA® G-SYNC™

Technologia NVIDIA® G-SYNC™ zastosowana w ROG Strix GL502 synchronizuje częstotliwość odświeżania ekranu z układem graficznym. Redukuje to opóźnienia, minimalizuje przycinanie wyświetlanej liczby klatek i zapobiega efektowi rozchodzenia się obrazu – wszystko to nie ma wpływu na wydajność systemu.

Inteligentny system chłodzenia

Układ chłodzenia Hyper Cool Duo-Copper wykorzystuje dwa heatpipe'y oraz dwa wentylatory do obniżania temperatury procesora i układu graficznego. Taka konstrukcja maksymalizuje wydajność chłodzenia, zapewniając notebookowi ROG Strix GL502 stabilność, która jest niezbędna podczas wielogodzinnych maratonów grania.

Klawiatura dotykowa

ROG Strix GL502 posiada specjalną klawiaturę dla graczy typu Chiclet, z podświetlanymi na czerwono, dotykowymi klawiszami nożycowymi o skoku zaledwie 1,6 mm. Klawisze WASD zostały wyróżnione kolorem pomarańczowym, co przydaje się w trakcie grania.

Łatwiejsza kontrola z ROG Gaming Center

ROG Gaming Center to zintegrowane centrum kontroli nad wszystkimi potrzebnymi funkcjami. Sprawdzimy tu informacje systemowe, ustawimy skróty klawiszowe, dostosujemy ustawienia audio, jak również uruchomimy nagrywanie rozgrywki. Ponadto, technologia ASUS GameFirst III optymalizuje ruch sieciowy, zapewniając szybsze i płynne granie online. Intuicyjny interfejs daje wybór pomiędzy czterema wstępnie zaprogramowanymi trybami pierwszeństwa pakietów (Optymalizacja, Gra, Przesyłanie strumieniowe i Udostępnianie plików) poprzez intuicyjny interfejs.

MEGATEST

WIĘCEJ prądu!

Ładowali: **Al & Krigore**

Jednym z największych problemów z urządzeniami mobilnymi jest ich czas pracy. Niezależnie od tego, czy chodzi o notebooka, smartfona, czy smartzegarek, liczy się go najczęściej w godzinach – i to niewielu. Na szczęście są powerbanki.

Jak działa powerbank? W najprostszej wersji to kilka ogniw litowo-jonowych lub litowo-polimerowych oraz elektronika, która zawiaduje ich ładowaniem oraz rozładowywaniem. Najważniejszym parametrem powerbanka jest pojemność akumulatorów podawana w mAh (miliamperogodzinach). To od niej zależy, ile razy uda się uzupełnić energię w smartfonie czy tablecie. Warto jednak pamiętać, że ładowanie nie jest wcale procesem bezstratnym. Telefon marnuje nawet do 20% dostarczanej mu energii, a drugie tyle można stracić w powerbanku, który musi dostosować napięcie z akumulatorów (zazwyczaj 3,6 V) do standardu USB (5 V). **Dlatego jeśli twój telefon ma akumulator o pojemności 3500 mAh, do pełna naładuje go dopiero powerbank o pojemności 5000 mAh.** A i to pod warunkiem, że producent nie wziął parametrów powerbanku z sufitu, co jest niestety standardem w przypadku tanich modeli chińsko-marketowych. Jakość kosztuje – około 25 zł za pojedyncze ogniwo o rzeczywistej pojemności około 3000 mAh. Do tego trzeba jeszcze doliczyć elektronikę czy obudowę. Oczywiście są także tańsze ogniwa – ale ich pojemność i trwałość są równie niskie co cena.

Po co komu ampery?

Kolejnym parametrem (prócz pojemności ogniw), na który warto zwrócić uwagę, to dostępne złącza USB, a konkretnie prąd, jaki są w stanie zapewnić. Minimum to 1 A, który odpowiada temu, co oferują typowe ładowarki sieciowe. Modele o pojemności 5000 mAh i większej często mają jednak gniazdo zdolne dostarczyć 2-2,5 A. Jeśli telefon czy tablet będą potrafiły wykorzystać większy prąd, czas potrzebny do naładowania ulegnie skróceniu mniej więcej o połowę. Co ważne, **bez obaw można podłączyć smartfona pod mocniejsze z gniazd, nic złego mu się nie stanie** – co najwyżej będzie się ładował z taką samą prędkością co po

ALE CO TO ZNACZY?

mAh – oznacza to pojemność akumulatorów, czyli – pośrednio – ile energii są w stanie zgromadzić. Uwaga: do telefonu uda się przelać nie więcej niż 80%, więc np. z 5000 mAh zrobi się 4000 albo i jeszcze mniej.

V – napięcie prądu. W przypadku akumulatorów litowo-jonowych lub litowo-polimerowych wynosi 3,6-3,7 V, standardem dla USB 2.0 i 3.0 jest z kolei 5 V, ale szybkie ładowarki stacjonarne dają nawet 20 V.

A – natężenie prądu. Minimum to 500 mA, które zapewnia złącze USB w komputerze. Ładowarki zwykłe dają obecnie 1 A, natomiast szybkie 2-2,5 A. Im ta wartość wyższa, tym szybciej da się naładować urządzenie, ale tylko pod warunkiem, że będzie potrafiło z tego skorzystać. Można jednak bezpiecznie podłączyć każdy telefon do gniazda 2,5 A, co najwyżej nie będzie ładował się szybciej.

CO MI POŻERA BATERIĘ?

Najbardziej wymagające są wszelkiej maści gry 3D, aplikacje korzystające z GPS-u oraz wymieniające duże ilości danych przez internet. Co tłumaczy, czemu smartfony tak szybko padają podczas grania w Pokémony albo gdy są stosowane w roli nawigacji samochodowej. Bardzo wysoko na listach „pożeraczy" znajdują się również aplikacje działające w tle, z Facebookiem i Snapchatem na czele. To jednak tylko uśrednione statystyki, a zarówno Android, jak i iOS pozwalają sprawdzić, które aplikacje rozładowują baterię konkretnego urządzenia.

W przypadku Androida trzeba wejść w Ustawienia / Bateria i oszczędzanie energii / Zużycie baterii, natomiast na iOS-ie w Ustawienia / Bateria. W obu przypadkach pojawi się lista aplikacji posortowanych według energii, jaką zużyły w ostatnim czasie (system Google'a podaje także dodatkowe informacje, np. ile prądu pochłonął ekran). Na tej podstawie można albo niektóre aplikacje całkiem odinstalować, albo przynajmniej wyłączyć w nich niektóre opcje, by ograniczyć aktywność w tle.

podłączeniu do gniazda z prądem o niższym natężeniu.

Powyższy przykład dotyczy jednak warunków idealnych. Problemy zaczynają się, gdy telefon jest mocno używany, np. do nawigacji lub grania w Pokémony. W takich przypadkach znacznie większe znaczenie ma temperatura i to przede wszystkim ona decyduje o czasie ładowania. Ba, może się okazać, że mimo iż telefon jest cały czas podłączony do zasilania, i tak będzie się rozładowywał – bo tak się przy tym grzeje, że zabezpieczenia nie pozwalają na szybsze przelewanie energii! W takich przypadkach zostaje w zasadzie jedynie zdjęcie obudowy, by zapewnić jak najlepsze chłodzenie – a w samochodzie puszczenie na urządzenie nawiewu. Ale temperatura to nie tylko problem z ładowaniem, wpływa ona również na trwałość akumulatorów.

Jak dbać o akumulatory?

Każdy akumulator ma ograniczoną żywotność, liczoną w cyklach ładowania. W przypadku modeli litowo-jonowych wynosi ona 500-1000, w nowszych litowo-polimerowych 500-1500. Z każdym wykorzystanym cyklem zmniejsza się pojemność maksymalna oraz zdolność do długotrwałego magazynowania energii – aż w końcu trzeba wymienić akumulator na nowy. Oczywiście nie zawsze jest to równie banalne i szybkie jak zdjęcie plecków, wyciągnięcie starego akumulatora, włożenie nowego i założenie plecków z powrotem, ale nawet w iPhone'ach da się to zrobić w kilka minut – lub za kilkanaście złotych, jeśli sam nie będziesz się czuć na siłach.

Czy da się jednak w jakiś sposób przedłużyć żywotność akumulatora? Jak najbardziej! Przede wszystkim należy dbać o to, by miał jak najlepsze warunki pracy. Wprawdzie ze względu na wrażliwość samego smartfona nikt nim nie będzie rzucał (a uderzeń akumulatory nie lubią tak bardzo, że mogą od nich nawet wybuchnąć), ale to niejedyny problem.

Dobry czy tani? Niestety na rynku pełno powerbanków z zawyżonymi parametrami.

Na trwałość bardzo źle wpływa również temperatura otoczenia. Dlatego telefonu lepiej nie zostawiać na nasłonecznionym parapecie ani nie nosić w zimie w zewnętrznej kieszeni kurtki. Trzeba także uważać w samochodzie, zwłaszcza jeśli jest wykorzystywany w roli nawigacji. Bo wtedy nakłada się na siebie duże zapotrzebowanie na moc obliczeniową (co powoduje wzrost temperatury), ładowanie (znowu temperatura) i jeszcze często bezpośrednie wystawienie na promienie słoneczne.

Kolejna sprawa to sposób ładowania akumulatorów. Przede wszystkim warto pamiętać, że pojedynczy cykl to zarówno pojedyncze ładowanie od 0 do 100%, jak i pięć doładowań po 20%. Te drugie były zabójcze dla wcześniejszych generacji baterii, ale w litowo-jonowych i litowo-polimerowych nie tyle nie skracają żywotności, co ją wręcz przedłużają! Do tego energię najlepiej uzupełniać jak najszybciej, co zapobiega niekorzystnym zmianom w strukturze wewnętrznej ogniw (czytaj: starzeniu).

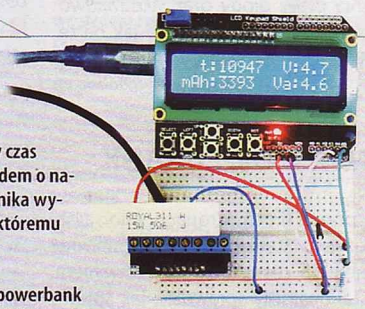
I jeszcze ostatnia rzecz, czyli przechowywanie akumulatorów. Nieużywane będą nieodwracalnie traciły rocznie parę procent całkowitej pojemności, ale by tych procentów było jak najmniej, do „snu" układaj je, gdy są naładowane mniej więcej do połowy. I co pewien czas sprawdzaj, czy się zbytnio nie rozładowały (czyli poniżej 30%). Powerbanki i smartfony mają wprawdzie wbudowane układy zabezpieczające, które teoretycznie nie pozwalają na nadmierny spadek napięcia w ogniwach litowo-jonowych, ale nie są one w stanie przeciwdziałać samoczynnej utracie energii. A – w przeciwieństwie choćby do zwykłych paluszków – całkowite rozładowanie prowadzi do nieodwracalnych uszkodzeń i jedynym wyjściem pozostaje już tylko utylizacja.

Jak wybrać powerbank?

Najlepiej, by był jak największy, jak najmniejszy i jak najtańszy – tyle że są to wymagania ze sobą sprzeczne. Dlatego przed wyruszeniem na zakupy warto się zastanowić, jak często będziesz z niego korzystał. Jeśli prądu brakuje ci w smartfonie tylko od czasu do czasu, nie ma sensu płacić za modele o pojemności 10 czy 15 Ah, w zupełności wystarczy taki 5 Ah. Ba, sensownym rozwiązaniem mogą być w takim przypadku nawet modele jeszcze mniejsze, których wagi w ogóle nie będziesz odczuwał. A większe? Są niezastąpione, gdy potrzebujesz naładować tablet lub będziesz dłużej przebywał z dala od cywilizacji.

Przy wyborze konkretnego modelu warto się również zastanowić nad opcjami dodatkowymi. Do najpopularniejszych należy drugie gniazdo, pozwalające ładować dwa urządzenia naraz, oraz dioda, dzięki której powerbank zmienia się w latarkę. I jeszcze jedno – choć kabelek micro-USB dołączany jest do każdego z modeli, tylko niektóre mają taki umożliwiający podłączenie również do iPhone'ów – warto mieć to na uwadze, jeśli jesteś fanem Jabłek. Tyle jeśli chodzi o teorię, praktykę prezentujemy natomiast na kolejnych stronach. Zapraszamy!

PROCEDURA TESTOWA



By sprawdzić, jak się mają obietnice producentów do praktyki, wykorzystaliśmy własnoręcznie skonstruowany miernik, który mierzy czas rozładowywania się powerbanku prądem o natężeniu 1 A – przy czym w roli odbiornika wystąpił specjalny ceramiczny opornik, któremu niestraszne wysokie temperatury.

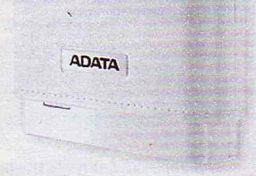
Wystarczy podłączyć do tego testera powerbank (przy pomocy standardowego kabla USB) i... tyle. Reszta – dzięki wykorzystaniu Arduino i własnoręcznie stworzonego przez Allora na potrzeby tego testu programu – robi się automatycznie. Po skończonym teście wystarczy przepisać wynik do tabeli w Excelu i podłączyć następny powerbank.

1. miejsce

Adata PV150

Cena: 62 zł | Dostarczył: Adata | www.adata.com

PARAMETRY • **Deklarowana pojemność:** 10 000 mAh • **Rzeczywista pojemność:** 9983 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/2 A, wyjście USB 5 V/2,1 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, cztery • **Inne:** przycisk kontroli naładowania, skórzany futerał • **Wymiary:** 100 x 82 x 22 mm • **Waga:** 574 g



Bardzo dobry sprzęt, jeśli chodzi o wydajność – **w jego przypadku rzeczywista pojemność jest niemal taka sama jak deklarowana przez producenta**, co zdarza się rzadko i należy ten fakt docenić. Powerbank jest również świetnie wyceniony – w momencie przygotowywania materiału był bez kłopotu dostępny w cenie, w jakiej sprzedawane są baterie o pojemności dwukrotnie mniejszej – w przeliczeniu koszt 100 mAh to jedynie 0,62 zł. Do oszczędności przyczyniła się pewnie zarówno obecność tylko jednego gniazda wyjściowego, jak i klasa użytych materiałów – sprzęt z daleka wygląda całkiem ekskluzywnie, a gdy jednak weźmie się go do ręki, okazuje się, że faktura skóry jest wyżłobiona w białym plastiku, który nie sprawia wrażenia solidnego. Zaletą jest za to duża pojemność – 10 000 mAh wystarczy nawet na trzykrotne naładowanie typowej komórki.

PODSUMOWANIE

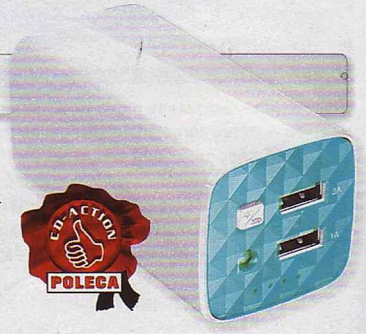
➕ **fajnie wygląda • imitujący skórę plastik • bardzo tani • najlepsza w testach rzeczywista pojemność • bardzo atrakcyjna cena**

➖ **wrażenie ekskluzywności ulatuje, gdy weźmie się go do ręki • tylko jedno gniazdo wyjściowe**

OCENA **9**

2. miejsce

TP-Link TLPB10400



Cena: 120 zł | Dostarczył: TP-Link
www.tp-link.com.pl

PARAMETRY • **Deklarowana pojemność:** 10 400 mAh/3,7 V • **Rzeczywista pojemność:** 10 267 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/2 A, 2 x wyjście USB, 5 V, 2 A i 1 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, cztery • **Inne:** przycisk kontroli naładowania/włącznik latarki • **Wymiary:** 88 x 44 x 44 mm • **Waga:** 239 g

Kiedyś ten model był już w naszych testach – i dalej jest w ścisłej czołówce. To, co rzuca się w oczy, to **niewielkie gabaryty przy zachowaniu bardzo dużej pojemności**. Upchnięcie 10 400 mAh w tak niewielkiej obudowie robi wrażenie, tym bardziej że rzeczywista pojemność według naszych testów jest ledwie ułamek niższa. Również cenowo nie jest źle: 1,17 zł za 100 mAh rzeczywistej pojemności nie jest może najlepszym wynikiem, ale wciąż sprawia, że zakup jest opłacalny. Obudowa wykonana jest z plastiku, a kolorystyka to typowe dla TP-Linka barwy biała i błękitna. Mamy tu dwa gniazda wyjściowe oraz latarkę, którą obsługujemy tym samym przyciskiem, którym zapalamy cztery diody wskazujące stopień naładowania sprzętu. Powerbank wyśmienicie wręcz nosi się w kieszeni i jest bardzo poręczny.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo duża pojemność, również rzeczywista, przy zachowaniu stosunkowo niewielkich gabarytów • estetyczna forma • wbudowana latarka**

➖ **zwyciężyłby w naszym teście, gdyby tylko był odrobinę tańszy**

OCENA **9**

3. miejsce

Nexo PowerBox Style

Cena: 90 zł | Dostarczył: NavRoad
navroad.com

PARAMETRY • **Deklarowana pojemność:** 10 000 mAh • **Rzeczywista pojemność:** 9145 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/1,5 A, 2 x wyjście USB, 5 V, 2,1 A i 1 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, cztery • **Inne:** przycisk kontroli naładowania • **Wymiary:** 138 x 58 x 22 mm • **Waga:** 235 g

Jeden z najatrakcyjniejszych powerbanków, jeśli chodzi o opłacalność. **100 mAh kosztuje tu w przeliczeniu ok. 90 groszy.** Rzeczywista pojemność sprzętu to według naszych testów 9145 mAh. Produkt na pewno przyciąga wzrok oryginalnym wzornictwem i estetycznym wyglądem – to według mnie jeden z najładniejszych powerbanków w testach.

Mamy tu dwa gniazda wyjściowe, tradycyjną sygnalizację stopnia naładowania przez diody oraz stosunkowo niewielkie rozmiary i wagę jak na tę pojemność. Dla niektórych wadą może być umiejscowienie gniazd: znajdują się one na najdłuższym boku urządzenia, co sprawia, że przewody odchodzą od niego prostopadle – niekiedy może to przeszkadzać, gdy np. nosimy sprzęt w kieszeni. Ja jednak używałem go przez dłuższy czas i nie było to na tyle kłopotliwe, by narzekać.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo fajny wygląd • duża pojemność przy stosunkowo niewielkich gabarytach • przystępna cena**

➖ **niezbyt wygodnie umiejscowione gniazda wyjściowe**

OCENA **8+**

4. miejsce

Varta Powerpack 16000

Cena: 140 zł | Dostarczył: Varta | varta.pl

PARAMETRY • **Deklarowana pojemność:** 16 000 mAh • **Rzeczywista pojemność:** 13 807 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/2 A, 2 x wyjście USB, 5 V, 2,4 A i 1 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, pięć • **Inne:** przycisk kontroli naładowania/włącznik latarki • **Wymiary:** 160 x 82 x 22 mm • **Waga:** 972 g

Producent deklaruje imponujące 16 000 mAh pojemności – w rzeczywistości jest nieco poniżej 14 000 – co i tak jest wynikiem godnym uwagi, bo typową komórkę da się naładować co najmniej cztery (a przy pewnej dozie szczęścia i pięć) razy. Zaletą jest też atrakcyjna cena – złotówka za 100 mAh to wynik dużo lepszy niż w przypadku sporej części konkurencji.

Obudowa jest estetyczna, stopień naładowania sygnalizuje aż pięć diod. Mamy dwa gniazda wyjściowe, w tym jedno o natężeniu 2,4 A. W razie potrzeby można też użyć wbudowanej latarki. **To sprzęt dla ludzi bardzo intensywnie korzystających z telefonu** – świetnie sprawdzi się u hardkorowych graczy w Pokémon GO lub Ingressa.

PODSUMOWANIE

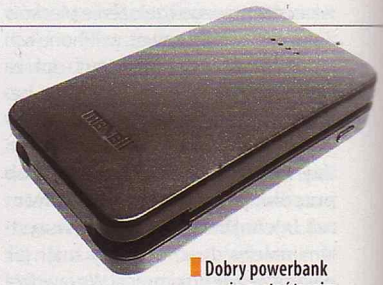
➕ **największa pojemność w testach • bardzo dobra rzeczywista pojemność • atrakcyjna cena • wbudowana latarka**

➖ **wielki i ciężki**

OCENA **8+**

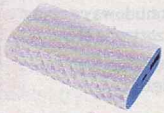
STARY POWERBANK

Na poprzednich stronach Allor pisał o zużyciu baterii litowo-jonowych wraz z biegiem czasu i ich użytkowaniem. Postanowiliśmy sprawdzić, jak sprawa wygląda w rzeczywistości. Za obiekt testowy posłużył nam powerbank firmy Maxell MPC-C10000BK. Używany był przeze mnie w ciągu trzech ostatnich lat raczej z ponadprzeciętną częstotliwością. Korzystałem z niego podczas gry w Ingressa w cieplejszych miesiącach roku, wówczas ładowany był do pełna – jak oceniam – raz w tygodniu, a bywało, że częściej. Podczas chłodniejszych dni sięgałem po niego raczej sporadycznie i głównie w komunikacji miejskiej oraz podczas różnych wyjazdów. Liczyłbym więc, że wtedy tankowany do pełna był jakieś dwa razy w miesiącu. Trzy lata takiego użytkowania sprawiło, że dziś rzeczywista pojemność sprzętu to ok. 7000 mAh, w tym czasie stracił więc jakieś 30% pierwotnej. Nie jest to wcale zły wynik. Niestety, sprzęt ten najwyraźniej wyszedł już ze sprzedaży i nie jest dostępny ani na portalach aukcyjnych, ani w sklepowej dystrybucji, nie mogliśmy więc porównać go z innymi. Szkoda, bo to jeden z najlepszych powerbanków, jakie miałem.



Dobry powerbank może zostać twoim przyjacielem na lata.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

	Nazwa	Cena (zł)	Dostarczył	Parametry	Wymiary i waga	Rzeczywista pojemność (mAh)	Dostępny w rzeczywistości % deklarowanej pojemności	Cena za 100 mAh rzeczywistej pojemności (zł)	Podsumowanie	
5	**Kruger&Matz KM0138**	115	Kruger&Matz www.kruger-matz.com	**Deklarowana pojemność:** 10 000 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/1,5 A, 2 x wyjście USB, 5 V, 2,1 A i 1 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, pasek z podziałką na cztery części • **Inne:** przycisk kontroli naładowania	128 x 60 x 17 mm, 476 g	9815	98,2	1,17	✚ stylowy wygląd, wyśmienita pojemność rzeczywista ➖ ceną nieco od czołówki odstaje	OCENA 8+
6	**Asus ZenPower 10050**	108	CD-Action cdaction.pl	**Deklarowana pojemność:** 10 000 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/2 A, wyjście USB 5 V/2,4 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, cztery • **Inne:** przycisk kontroli naładowania	90,5 x 59 x 22 mm, 215 g	9399	94	1,15	✚ atrakcyjny wizualnie, wysoka pojemność, niezła pojemność rzeczywista ➖ są tańsze powerbanki	OCENA 8
7	**Varta Powerpack 10400**	120	Varta www.varta.pl	**Deklarowana pojemność:** 10 400 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/2 A, 2 x wyjście USB, 5 V, 2,4 A i 1 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, pięć • **Inne:** przycisk kontroli naładowania, latarka	104 x 80 x 23 mm, 240 g	8973	86,3	1,34	✚ wbudowana latarka, niezła rzeczywista pojemność, przyzwoita wydajność ➖ w tej cenie można już kupić lepsze powerbanki	OCENA 8
8	**Varta Powerpack 6000**	70	Varta www.varta.pl	**Deklarowana pojemność:** 6 000 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/2 A, 2 x wyjście USB, 5 V, 2,4 A i 1 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, cztery • **Inne:** przycisk kontroli naładowania/włącznik latarki	97 x 62 x 22 mm, 394 g	5787	96,5	1,21	✚ wbudowana latarka, dobra rzeczywista pojemność, stosunkowo niewielki ➖ trochę za drogi	OCENA 8
9	**APC M5**	60	APC by Schneider Electric www.schneider-electric.com	**Deklarowana pojemność:** 5000 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/1,5 A, 2 x wyjście USB, 5 V, 2,4 A i 1 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, cztery • **Inne:** przycisk kontroli naładowania	118 x 65 x 14 mm, 306 g	4849	97	1,24	✚ niewielkie rozmiary, bardzo dobra rzeczywista pojemność ➖ obudowa sprawia wrażenie delikatnej	OCENA 8
10	**ADATA A10050**	95	ADATA adata.com	**Deklarowana pojemność:** 10 050 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/2,1 A, 2 x wyjście USB, 5V, 2 A i 1 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, cztery • **Inne:** przycisk kontroli naładowania	100 x 60 x 21 mm, 474 g	8392	83,5	1,13	✚ ładny wygląd, niewielkie w stosunku do pojemności rozmiary ➖ odstaje od czołówki pod względem rzeczywistej pojemności	OCENA 7+
11	**ADATA PV120**	40	ADATA adata.com	**Deklarowana pojemność:** 5100 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/2 A, 2 x wyjście USB, 5 V, 1 A i 2,1 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, cztery • **Inne:** przycisk kontroli naładowania	114 x 70 x 15 mm, 135 g	4125	80,9	0,97	✚ niska cena za 100 mAh ➖ taka sobie rzeczywista pojemność	OCENA 7
12	**Kruger&Matz KM0159**	77	Kruger&Matz www.kruger-matz.com	**Deklarowana pojemność:** 7600 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/1 A, 2 x wyjście USB, 5 V, 2,1 A i 1 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, pasek z podziałką na cztery części • **Inne:** przycisk kontroli naładowania	154 x 75 x 10 mm, 476 g	5957	78,4	1,29	✚ ekskluzywny wygląd ➖ taki sobie pod względem rzeczywistej pojemności, zauważalnie wyższa cena w stosunku do podobnej konkurencji	OCENA 6
13	**Varta Powerpack 2600**	45	Varta www.varta.pl	**Deklarowana pojemność:** 2600 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/1 A, wyjście USB 5 V/1 A • **Diody sygnalizacyjne:** tylko sygnalizacja procesu ładowania • **Inne:** brak	98 x 24 (średnica) mm, 63 g	1908	73,4	2,36	✚ niewielki, niewiele kosztuje ➖ niska pojemność, wysoka cena za 100 mAh	OCENA 6
14	**TP-Link TL-PB5200** 	74	TP-Link www.tp-link.com.pl	**Deklarowana pojemność:** 5200 mAh • **Gniazda:** wejście micro-USB 5 V/2,4 A, wyjście USB 5 V/2,4 A • **Diody sygnalizacyjne:** tak, cztery • **Inne:** przycisk kontroli naładowania	94 x 53 x 22 mm, 138 g	3556	68,4	2,08	✚ wygląda całkiem ciekawie ➖ nieopłacalny pod względem ceny, niska rzeczywista pojemność	OCENA 5

POWERBANKI NIEZWYKŁE

Kingston MobileLite Wireless G3

Cena: 195 zł

Dostarczył: Kingston | www.kingston.pl
Pojemność: 5400 mAh | Prąd ładowania: 1 A

MobileLite Wireless G3 ma wbudowany czytnik kart pamięci, a do złącza USB można podłączyć pendrive – i dzielić się zawartością nośnika przez Wi-Fi. Jako powerbank też rzecz jasna zadziała.

Wygląda jak zwykły powerbank, ale w obudowie kryje się także czytnik kart pamięci i moduł Wi-Fi (n/ac), który pozwala bezprzewodowo udostępniać ich zawartość smartfonom czy notebookom. Przewodowo zresztą również, wystarczy podłączyć je do komputera przez USB – przy okazji pozwoli to także na ładowanie akumulatora w MobileLite. Pełnowymiarowe gniazdo USB może natomiast zostać wykorzystane zarówno jak w zwykłym powerbanku, czyli do ładowania smartfona, jak i do podłączenia pendrive'a, którego zawartość będzie widoczna dla innych (o ile znają hasło do sieci Wi-Fi – można je rzecz jasna zmienić, do tego MobileLite może pośredniczyć w dostępie do internetu, przekazując dalej sygnał z normalnego hotspota). Po co to wszystko? **Jeśli masz smartfona bez gniazda na kartę pamięci, MobileLite to najwygodniejszy sposób na dostęp do dodatkowego miejsca.** Transfery przez Wi-Fi sięgają 5-8 MB/s, co wystarczy nie tylko do kopiowania zdjęć, ale również oglądania filmów bezpośrednio z urządzeń – i to przez mniej więcej 10 godzin, bo tyle wynosi czas działania na wbudowanym akumulatorze. Oczywiście trudno potem użyć MobileLite do naładowania czegokolwiek, ale w tym wypadku powerbank to jednak tylko dodatek, choćby ze względu na dość wysoką cenę. Zwykłe powerbanki o tej pojemności są mniej więcej czterokrotnie tańsze. A skoro już przy cenach jesteśmy – w ofercie jest również model Pro, który prócz czarnej obudowy ma również własne 64 GB flasha oraz nieco większy akumulator (zamiast 5400 mAh ma nominalnie 6400 mAh). Fajnie, tyle że trzeba za to zapłacić niemal dwukrotnie więcej, co czyni zakup nieopłacalnym, bo przy tej różnicy w cenie lepiej dokupić parę kart pamięci i drugi powerbank.

PODSUMOWANIE

+ bezprzewodowy czytnik kart pamięci i pendrive'ów • mobilny router (albo przez Wi-Fi, albo przez kabel) • działa także z komputerami • aplikacja jest zgodna z większością multimediów

– (za) małe możliwości konfiguracji routera • czterokrotnie droższy od zwykłych powerbanków 6000 mAh

OCENA 8+

Nexo powerbox flashlight

Cena: 50 zł

Dostarczył: NavRoad | www.navroad.com
Pojemność: 2000 mAh | Prąd ładowania: 1 A

Biała dioda, która pozwala wykorzystać powerbank w roli latarki, to dość częsty dodatek, ale już pierwszy rzut oka nie pozostawia złudzeń, że tutaj to ona stanowi danie główne. I to jakie! Pojedyncza dioda Cree XPE daje mniej więcej tyle światła co tradycyjna żarówka o mocy 30 W. Jeśli na maksymalnym skupieniu poświecisz komuś z bliska po oczach, będzie miał przechlapane, dlatego nie jest to w żadnym wypadku zabawka dla dzieci. Chyba że po włączeniu mniejszej mocy (są dwie do wyboru) albo przy mniejszym skupieniu. Dostępny jest również tryb pulsacyjny. Jeśli szukasz bardzo mocnej latarki, w której funkcja doładowania jest tylko dodatkiem, Nexo jest idealne.

PODSUMOWANIE

+ bardzo jasna dioda • regulacja skupienia • bardzo solidne wykonanie...

– ...poza końcem z gniazdami i wyłącznikiem • niewielka pojemność akumulatora

OCENA 8+

Nexo powerbox jump starter

Cena: 130 zł

Dostarczył: NavRoad | www.navroad.com
Pojemność: 6000 mAh | Prąd ładowania: 2,1 A

Powerbank do samochodu. Znaczy – do smartfonów również, ale jeśli ograniczyć się jedynie do nich, test trzeba by podsumować słowami „ładne to i solidne, ale trochę za drogie". Tyle że w dużym, twardym etui poza samym powerbankiem znajdują się też ładowarka samochodowa z wbudowanym kablem micro-USB (1,5 A) oraz kable do akumulatora, ze standardowymi krokodylami na końcu. Wystarczy to, by uruchomić samochód z silnikiem benzynowym o pojemności do 2 litrów – oczywiście o ile problemem jest tylko rozładowany akumulator (ten pod maską). Jeśli miewasz z tym problemy, to dwukrotnie wyższa cena, która jednak zwróci się po paru niewezwaniach taksówki.

PODSUMOWANIE

+ do smartfona i samochodu • dobra pojemność akumulatora • w zestawie etui, kable do samochodu i ładowarka • jakość wykonania

– dodatki kosztują tyle co powerbank

OCENA 8

Varta Indestructible PowerPack 6000

Cena: 190 zł

Dostarczył: Varta | www.varta-consumer.pl
Pojemność: 6000 mAh | Prąd ładowania: 1 i 2,1 A

Powerbank, który przeżyje. Wszystko. Niestraszny mu kurz, IP 67 oznacza, że nie zaszkodzi mu półgodzinne zanurzenie na głębokość 1 metra, a pancerna obudowa nie boi się upadków z wysokości 2 m – na beton. Ma to oczywiście także swoje minusy. Największym jest masa i wymiary, porównywalne z modelami o dwukrotnie większej pojemności. Przy zakupie trzeba też przełknąć cenę, a potem – dojść do tego, jak dostać się do dwóch złączy ładowania, bo zabezpieczająca je klapa (określenie „klapka" byłoby obraźliwe) jest równie solidna co reszta pancerza.

PODSUMOWANIE

+ pancerna, wodoodporna obudowa • dobra pojemność akumulatora • w zestawie etui

– czterokrotnie droższy od zwykłych powerbanków 6000 mAh • duży i ciężki

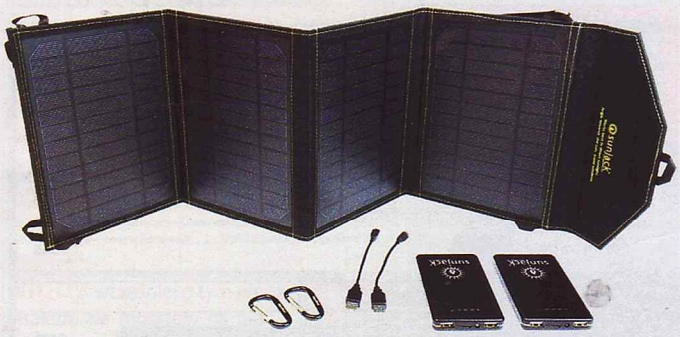
OCENA 8

NIETYPOWE ŹRÓDŁA ZASILANIA

Czy da się naładować smartfon bez powerbanku i dostępu do gniazdka? Generalnie tak, ale nie będzie to ani tak wygodne, ani szybkie, ani tanie. Czasami jednak nie ma innego wyboru, a wtedy przydają się zamienniki – tyle że warto zawczasu wiedzieć o ich ograniczeniach. Dlatego poniżej prezentujemy trzy najpopularniejsze opcje, pomijając tylko ogniwa paliwowe. Teoretycznie powinny być użyteczne, w praktyce pozostają tylko bardzo niszową (bo słabo dostępną i drogą) ciekawostką.

Słońce

Ogniwa słoneczne to teoretycznie ideał: wystarczy w ciągu dnia wystawić je na zewnątrz, by ładowały wbudowane akumulatorki (są też na rynku modele „gołe", które trzeba samemu sparować z powerbankiem), z którego w nocy naładujemy smartfona. Praktyka (Allor ma plecak z wbudowaną baterią słoneczną o wielkości mniej więcej tabletu 7-8") jest niestety taka, że Polska to nie tropiki ani Bliski Wschód. **By takie urządzenie miało jakikolwiek sens, musi mieć powierzchnię co najmniej tabletu 10"** – a najlepiej kilku. Takie zestawy są dostępne, kosztują jednak od paruset do powyżej tysiąca złotych! Dla porównania wspomniany plecak, noszony dziennie przez 1-2 godziny, nie jest w stanie zapobiec samoistnemu rozładowywaniu się powerbanka, a co dopiero go naładować! Po całym dniu leżenia z baterią zwróconą w stronę Słońca byłoby pewnie lepiej, ale trudno to w normalnych warunkach uznać za rozwiązanie praktyczne. Jeśli natomiast zastanawiasz się nad zwykłym (w każdym razie pod względem wymiarów) powerbankiem z przylepioną bateryjką słoneczną, to nie warto do niej dopłacać nawet złotówki.



Taki zestaw da radę nawet w naszych warunkach, ale jego koszt to setki złotych. Małe ogniwa słoneczne to tylko bezużyteczne gadżety.

Kręcenie korbką wystarcza do naładowania latarki i radia FM, ale by tchnąć życie w smartfona, potrzebny byłby rower.

Siła mięśni

W sprzedaży znajdują się również zestawy powerbank-radio-latarka-dynamo-na-korbkę. Czy siła ludzkich mięśni będzie lepsza niż Słońce? Jeśli chodzi o światło i słuchanie, kręcenie korbką to bardzo sensowne rozwiązanie, bo minuta w obu przypadkach wystarczy na kilka-kilkanaście minut pracy. Ma się to jednak nijak do zapotrzebowania na energię współczesnych smartfonów. To, że żaden z producentów nie podaje czasu kręcenia korbką, który wystarczyłby do naładowania telefonu, nie jest przeoczeniem – bo **nawet dzień kręcenia nie wystarczy, by smartfon zechciał się uruchomić!** Jeśli przewidujesz, że będziesz potrzebował telefonu z dala od cywilizacji (ale jednak na tyle blisko, by nadal móc liczyć na zasięg), zostają albo jak najprostsze modele, które potrafią trzymać tydzień na jednym naładowaniu, albo plecak pełen zapasowych akumulatorów lub powerbanków. Ewentualnie... to coś poniżej.

Ognisko

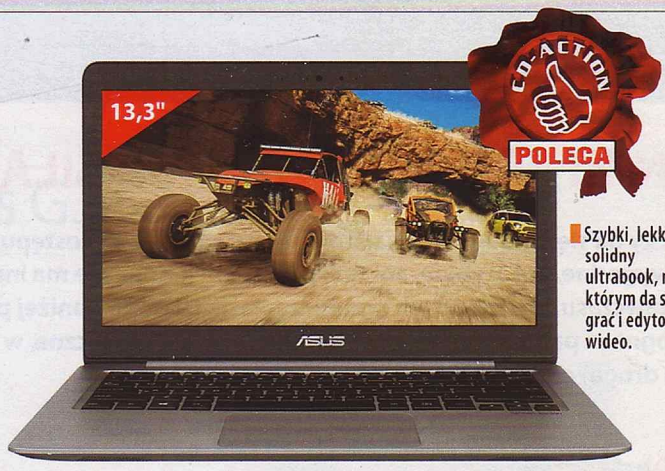
PowerPot 5 to 1,2-litrowy garnek z kablem, który podczas ogrzewania wody (np. nad ogniskiem) wytwarza prąd elektryczny o mocy 5 W. To w zupełności wystarcza do naładowania sprzętu, jest jednak kilka rzeczy, które warto mieć na uwadze. Po pierwsze **pełną moc osiąga on tylko przy dużej różnicy temperatur**, a więc tuż po wlaniu do środka zimnej wody. Im będzie cieplejsza, tym mniej prądu garnek wygeneruje. Do tego zwiększa się ryzyko przegrzania i uszkodzenia ogniwa Peltiera, które odpowiada za zmianę różnicy temperatur w prąd elektryczny. Nie jest to więc w żadnym wypadku „ładowarka" bezobsługowa, bo co pewien czas trzeba nie tylko dorzucić do ognia, ale również wymienić wodę na zimną. A jakby tego było mało, producent zaleca, by używać jedynie wody – gotowanie zup czy choćby kawy może doprowadzić do uszkodzenia sprzętu. Na koniec zostają jeszcze rozmiary (garnka do kieszeni nie schowasz) i cena: 70 dolarów to z VAT-em około 330 zł, nie jest to więc produkt, który można polecić „na wszelki wypadek". Chyba że szykujesz się na wojnę, ale po co komu na wojnie smartfon, skoro przekaźniki sieci komórkowych będą jednym z pierwszych celów?

Wygląda jak garnek do wszystkiego, ale producent zaleca, by podgrzewać w nim tylko wodę. Przy czym to zimna zapewnia szybsze ładowanie.

Asus UX310UQ

Cena: 3800 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i5-6200U, 2,3 GHz (2,8 GHz Turbo) • **Grafika:** Intel HD 520 + GeForce GT 940MX (2 GB DDR3) • **Ekran:** IPS, 13,3 cala, 1920 x 1080, matowy • **Pamięć:** 8 GB RAM (maks. 16 GB), 512 GB SSD (M.2) + microSDXC i miejsce na dysk 2,5" SATA III • **Komunikacja:** 1 x USB 3.1 typ C, 1 x USB 3.0, 2 x USB 2.0, HDMI, gniazdo słuchawkowe, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.1 • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** 48 Wh • **Inne:** kamerka HD, głośniki stereo, mikrofon • **Wymiary:** 32,3 x 22,3 x 1,8 cm • **Waga:** 1,45 kg



CD-ACTION POLECA

Szybki, lekki, solidny ultrabook, na którym da się grać i edytować wideo.

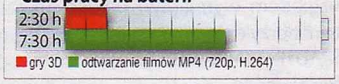
To kolejna już generacja ważącego poniżej 1,5 kilograma notebooka, który „cienki" jest jedynie, jeśli chodzi o wymiary – w najgrubszym miejscu mierzy zaledwie 18,3 mm. W najnowszej wersji, oznaczonej UX310UQ, znalazły się nie tylko procesory Intela serii 6000 (do wyboru od i3-6100U, przez i5-6200U, po i7-6500U), ale także dedykowana karta graficzna GeForce GT 940MX. Szkoda jednak, że nie wykorzystano jej pełnego potencjału, bo w UX310UQ używa ona pamięci DDR3, a nie GDDR5, która w grach oferuje zauważalnie (o 20-30%) lepszą wydajność. Na obronę Asusa trzeba jednak dodać, że tak samo robi większość konkurentów.

Taki duet wystarcza nie tylko do prac biurowych i multimediów, ale również do grania. Wyniki testów znajdziesz poniżej: jak widać, nie ma się co nastawiać na natywną rozdzielczość i maksymalny poziom detali, ale dzięki temu, że ekran ma przekątną 13,3", piksele pozostają niewidoczne, nawet jeśli obraz będzie skalowany z HD. A i niski poziom detali, który wystarczy, by uzyskać płynny obraz nawet w Wiedźminie 3, prezentuje się na takiej matrycy jak najbardziej znośnie.

Mało kto będzie jednak kupował ultrabooka z myślą o hardkorowym graniu. Zwłaszcza że w podobnej cenie można kupić coś dedykowanego, z GF GTX 960M i czterordzeniowym procesorem, co skutkuje przynajmniej dwukrotnie większą wydajnością – a także wagą i wymiarami, nie mówiąc już o krótszym czasie działania na baterii. W UX310UQ najważniejszy jest jednak **stosunek możliwości do wagi, wymiarów i ceny, a ten jest obecnie nie do pobicia**. I to niezależnie od tego, czy dużo piszesz (świetna podświetlana klawiatura), potrzebujesz miejsca na dane (do SSD 512 GB można dołożyć dysk 2,5" o dowolnej dostępnej pojemności), pamięci dla programów (maksymalnie można mieć 16 GB RAM-u) czy też sensownego GPU do obróbki grafiki lub wideo. Szkoda tylko, że ekran – matowy IPS z trybami poprawiającymi wygląd – ma dość słabe kąty widzenia, zwłaszcza od dołu, choć na szczęście przy patrzeniu na wprost to nie przeszkadza. ■ AI

TESTY

Czas pracy na baterii



PODSUMOWANIE

➕ **jakość wykonania • płynność działania • bardzo dobra podświetlana klawiatura • duży, dobry touchpad • dobry ekran (w opcji nawet 3200 x 1800) • waga i wymiary (jak na możliwości) • miejsce na dodatkowy dysk 2,5" • nawet 16 GB RAM-u • zestaw niezbędnych złączy z USB 3.1 typ C...**

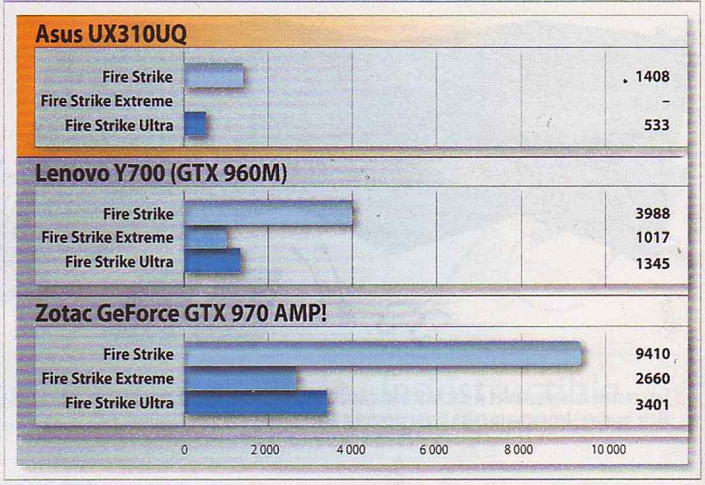
➖ **...choć tylko jedno USB 3.0 • w tej cenie można mieć dużego gamingowego laptopa z GTX-em 960M • ekran mógłby mieć lepsze kąty widzenia**

OCENA **8+**

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	Asus UX310UQ	Lenovo Y700 (GTX 960M)	Zotac GeForce GTX 970 AMP!
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	38	105	131
1920 x 1080	21	72	128
Bardzo wysokie detale			
2560 x 1440	11	32	89
3840 x 2160	6	17	49
Wiedźmin 3: Dziki Gon (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	20	47	147
1920 x 1080	13	31	96
Bardzo wysokie detale			
2560 x 1440	10	20	69
3840 x 2160	8	16	52
World of Tanks (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	58	83	118
1920 x 1080	37	76	118
Bardzo wysokie detale			
2560 x 1440	37	74	110
3840 x 2160	22	61	107

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



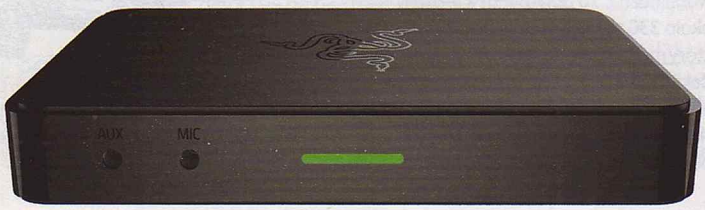
Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

Razer Ripsaw

Cena: 800 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.com

PARAMETRY • **Sposób podłączenia:** USB • **Złącza:** 2 x HDMI (in & out), component (in), 2 x mini-jack (in) • **Kable w zestawie:** USB, HDMI, component AV, przejściówka component AV, audio 3,5 mm • **Wymiary:** 130 x 85 x 17 mm • **Waga:** 184 g

To niewielkie pudełko służy do przechwytywania sygnału audio/wideo generowanego przez inne urządzenia i przesyłania go do komputera. Podłącza się je przez USB 3.0, a obsługuje je pakiet Razer Synapse. Da się podłączyć do niego konsolę (może być konieczne wyłączenie kodowania HDCP sygnału) albo na przykład kartę graficzną drugiego blaszaka, gdy chcemy w ten sposób streamować rozgrywkę. Ripsaw rozpoznawany jest przez zarówno Xsplita (z którym działa w zasadzie bez zarzutu), jak i OBS-a. W obu wersjach tego ostatniego (Classic i Studio) należy niemniej pokombinować z ustawieniami przesyłania audio, aby móc cieszyć się nie tylko z samego obrazu. Co więcej, nie udało mi się zmusić Studio, by przyjęło obraz o wyższej rozdzielczości niż 720p (w pozostałych programach hula 1080p). Jego obsługa jest zatem relatywnie prosta, ale nie tak idiotoodporna, jakby chciał tego producent. **To ciekawe rozwiązanie zwłaszcza dla konsolowych streamerów**, którym nie pasują wbudowane aplikacje. Działa, gra i wcale nie buczy. Tyle że jest cholernie drogie. ■ enki



PODSUMOWANIE

➕ **relatywna łatwość obsługi • pełen zestaw kabli • działa w 1080p...**

➖ **...choć nie wszędzie • drobne problemy z dźwiękiem w OBS-ie • cena nie zachęca**

OCENA **6**

ALTERNATYWA

AVerMedia Live Gamer Extreme 600 Zł

Nieco starsze urządzenie wyspecjalizowane w przechwytywaniu sygnału, które zapewnia bardzo zbliżoną funkcjonalność. I jest aż o 200 złotych tańsze.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Samsung CF591

Cena: 1500 zł | Dostarczył: Samsung | www.samsung.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca:** VA, matowa, podświetlanie LED, krzywizna ekranu 1800R • **Kontrast:** 3000:1 typowy, dynamiczny – brak danych • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** D-Sub, HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 45/0,3 W • **Inne:** wyjście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 5 W, FreeSync, tryb gry, Eye Saver, Flicker Free • **Wymiary:** 61,4 x 45,7 x 27 cm • **Waga:** 4,4 kg

Okazuje się, że zakrzywione monitory to nie tylko zaawansowane konstrukcje za niebagatelną kasę. Da się też znaleźć coś niedrogiego – ale nie do końca jestem przekonany, czy to dobry pomysł, bo następstwa niższej ceny są widoczne.

Samsung CF591 to przykład sprzętu, który nowe rozwiązania stara się pogodzić ze starszymi, stąd wyraźnie **zakrzywiony ekran ma tu rozdzielczość Full HD, piksele zaś wypełniają przestrzeń o przekątnej 27 cali**. Zagęszczenie rzędu 82 pikseli na cal powoduje, że ziarno matrycy jest doskonale widoczne i nie sprawia najlepszego wrażenia. Podobnie jest z obrazem. Matryca zastosowana w CF591 to VA – tyle że niespecjalnie to widać, bo jakość wyświetlania jest typowa raczej dla TN, a od będących dziś standardem IPS-ów sprzęt Samsunga wyraźnie odstaje. Nie ma co prawda żadnych problemów z kątami, ale to marna pociecha. Z całą pewnością nie jest to monitor do pracy z grafiką, w codziennym użytkowaniu też raczej by mnie bardziej irytował, niż cieszył. Co innego jednak, jeśli chodzi o gry – tu się sprawdzi, i to dobrze.

Przede wszystkim – **krzywizna ekranu świetnie wpływa na wrażenia**: jest duża, ekran zaś, szczególnie jak go odchylimy lekko do góry, by jego płaszczyzna była prostopadła do linii wzroku, świetnie wypełnia pole widzenia. Dzięki zakrzywieniom wydaje się po prostu większy. W grach widoczność ziarna matrycy gubi się zupełnie i nie przeszkadza, można się więc całkowicie skupić na zabawie. Sprzęt ucieszy zwłaszcza posiadaczy kart AMD, mamy tu bowiem FreeSync, wszyscy zaś zrobią użytek z dynamicznej czerni – monitor sam dba, by zbyt ciemne obszary ekranu takimi nie były. Niby nic nowego, bo rozwiązanie przez lata już stosowane – ale dobrze, że jest. Warto też zaznaczyć, że dłuższe posiedzenia przed CF591 nie zmęczą wam oczu – matryca nie migocze, a gdy będziecie musieli coś poczytać, z pomocą pospieszy tryb, który redukuje emisję niebieskiego światła. Docenić też trzeba estetykę: ten monitor po prostu dobrze prezentuje się na biurku.

Równocześnie jednak to sprzęt, który **stoi w rozkroku pomiędzy nowym a starym**. Ja osobiście bym go nie kupił, bo jednak pchanie się w Full HD przy tak niskim zagęszczeniu pikseli uważam za nieporozumienie – nawet jeśli miałbym na biurku zakrzywiony ekran. Jeżeli ktoś uważa, że więcej niż 1920 x 1080 mu nie trzeba, to może rozważyć kupno CF591. Perspektywiczny zakup to to jednak nie będzie. ■J.Lo

ALTERNATYWA

Samsung LC24F390 | 850 zł

Monitor tego samego producenta. Większość parametrów pokrywa się z testowanym modelem, sprzęt jednak ma mniejszą przekątną ekranu, co przekłada się na dwie sprawy: po pierwsze jest zauważalnie tańszy, po drugie zaś – piksele nie kłują w oczy. Gdybym miał wybierać pomiędzy tymi dwoma modelami, wziąłbym właśnie ten.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo fajnie zakrzywiona matryca • świetne wrażenia w grach • bezramkowy, estetyczny design • bajery dla graczy • Flicker Free i redukcja niebieskiego światła**

➖ **odwzorowanie barw na poziomie matryc TN • niewielkie zagęszczenie pikseli • do pracy raczej się nie nadaje**

OCENA **7**

Dell S2817Q

Cena: 2000 zł | Dostarczył: Dell | www.dell.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 24 cale • **Rozdzielczość:** 3840 x 2160 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 8 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 2 ms • **Złącza:** 2 x HDMI/MHL, DisplayPort, mini DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 90/0,35 W • **Inne:** wyjście audio, 2 x USB 3.0, wbudowane głośniki 9 W, PiP, PbP • **Wymiary:** 658 x 71 x 185 mm • **Waga:** 5,05 kg

Nigdy wcześniej o tym nie pisałem, ale monitory 4K nie mają sensu, jeśli nie macie systemu Windows 10. „Ósemka" niby też daje radę, ale dopiero najnowsze wcielenie Okien pozwoli ogarnąć potencjał czterokrotnie większej liczby pikseli niż w przypadku Full HD – szczególnie gdy upchnięto je na stosunkowo niewielkiej powierzchni. W przypadku Della S2817Q to 28 cali – czyli tyle, ile jeszcze do niedawna miały największe ekrany Full HD. **Ostrość obrazu robi wrażenie: pikseli tu nie uświadczycie**, choćbyście chcieli. Gorzej z kątami: matryca to TN, więc przebarwienia pojawiają się bardzo szybko, zarówno w pionie, jak i w poziomie – bardziej jednak doskwierają te pierwsze. Jeśli skorzystacie ze standardowego profilu, uzyskacie temperaturę barw odchyloną o ledwie 100 K, co jest świetnym wynikiem.

Odwzorowanie kolorów stoi na przeciętnym poziomie: monitor ustępuje tu konkurencyjnym konstrukcjom na matrycach IPS, co niestety widać. Pochwalić należy za to obecność Picture in Picture – w przypadku sprzętów o takiej rozdzielczości to naprawdę przydatne. Są i hub USB 3.0 oraz wyjście dźwięku na wypadek, gdyby zintegrowane (bardzo dobre, jak na taki sprzęt!) głośniki nie wystarczyły. Wygląd też jest bez zarzutu – ale do tego akurat Dell zdążył nas już przyzwyczaić. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **szybka matryca o rozdzielczości 4K • adekwatnie do możliwości wyceniony • przyjemne dodatkowe rozwiązania • dobre wbudowane głośniki • ładnie wygląda**

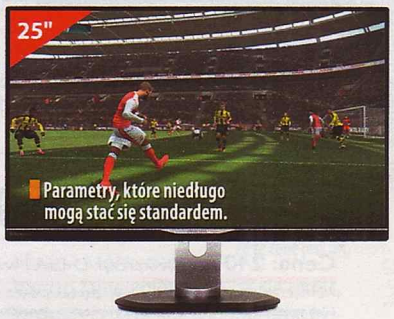
➖ **to TN ze wszystkimi tego konsekwencjami w postaci miernych kątów i takiego sobie odwzorowania barw**

OCENA **7**

Philips Brilliance 258B

Cena: 1350 zł | Dostarczył: Philips | www.philips.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 25 cali • **Rozdzielczość:** 2560 x 1440 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 20 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** D-Sub, DVI-D, HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 24,6/0,5 W • **Inne:** wejście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 2 W, technologia FlickerFree, redukcja niebieskiego światła • **Wymiary:** 571 x 511 x 218 mm • **Waga:** 4,66 kg



Zrobiłem testy i okazało się, że matryca nie jest może jakoś specjalnie wybitna – na tle konkurencji to IPS raczej gorszy niż lepszy. Całościowo patrząc jednak, Philips Brilliance 258B przypadł mi do gustu. Momentalnie kojarzy się z najpopularniejszymi do niedawna modelami Full HD o przekątnej 23" – tyle że tu cali jest 25, a rozdzielczość to QHD. Konstrukcja sprawia wrażenie klasycznego do bólu rozwiązania, które pewnie niedługo będzie standardem jak świat długi i szeroki. Nowinki zaczynają się dopiero, gdy rzucimy okiem na tylny panel i złącza. Hub USB, który się tam znajduje, jest nietypowy: to dwa porty USB 3.0, jeden port USB 2.0 oraz zupełna świeżynka, czyli USB typu C. To bodaj pierwszy monitor wyposażony w tego typu rozwiązanie.

Codzienna praca i granie na 258B są bardzo przyjemne: podświetlenie tu nie migocze, można się więc wpatrywać w ekran bez obawy, że nadmiernie zmęczymy wzrok. Nie da się też przyczepić do wyglądu: matryca zamocowana jest w bezramkowej obudowie, całość spoczywa na estetycznej nóżce, która daje możliwość regulacji wysokości i postawienia matrycy do pionu. Sprzęt jest dzięki temu bardzo ustawny, bez kłopotu można znaleźć optymalną pozycję do pracy. Mimo takiej sobie matrycy (jak na IPS-a – bo jakość obrazu i tak jest lepsza od np. testowanego obok Samsunga na TN), Philips Brilliance 258B jest ciekawym, choć zasadniczo pozbawionym fajerwerków monitorem. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **estetyczny wygląd • optymalnie dobrane parametry • nowoczesny hub USB • całkiem fajna cena**

➖ **taka sobie matryca IPS**

OCENA **8**

AVM Fritz!Box 3490

Cena: 650 zł | Dostarczył: AVM | fritzbox.com.pl

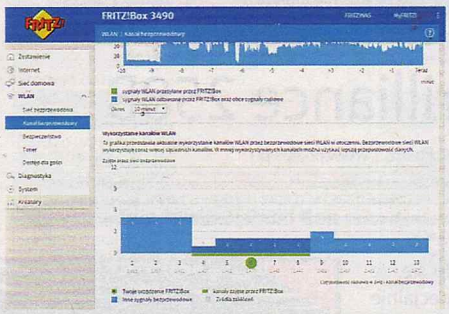
PARAMETRY • **Wbudowany modem:** DSL/ADSL2+, VDSL/VDSL2 • **Złącza:** 1 x DSL, 3 x LAN (RJ45), LAN/WAN (RJ45), 10/100/1000 Mbps • **Wi-Fi:** b/g/n/ac, do 1300 Mbps • **Zabezpieczenia:** firewall z QoS i kontrolą rodzicielską, szyfrowanie WEP, WPA, WPA2 • **Antena:** wbudowana • **Inne:** 2 x USB 3.0 z możliwością udostępniania drukarki lub napędu USB, zgodny z IPv6, podłączenie modemów 3G/4G, serwer multimediów, dysk sieciowy, centralka VoIP, VPN IPSec, Wi-Fi dla gości, diagnostyka bezpieczeństwa i Wi-Fi, 400 MB dostępnej pamięci wewnętrznej, gwarancja 5 lat • **Wymiary:** 245 x 170 x 13 mm • **Waga:** 680 g

CD-ACTION POLECA

CD-ACTION POWER!

Bardzo dobry router pod warunkiem, że umiesz wykorzystać jego atuty.

Router, który powinien wystarczyć każdemu, nawet zaawansowanemu użytkownikowi domowemu. Wrażenie robi przede wszystkim system operacyjny: w swej ostatniej wersji nabrał funkcjonalności i zaskakuje wieloma niespotykanymi u konkurencji rozwiązaniami. **To wymarzony wręcz sprzęt dla rodziców, którzy chcą poznęcać się nad dziećmi okresowym odcinaniem dostępu do sieci.** Dzięki routerowi Fritz!Box 3490 można nie tylko ograniczyć zakres osiągalnych witryn, ale i ustawić dostęp do sieci według harmonogramu, tak by internet dało się przeglądać np. do określonej godziny wieczorem. Mało tego! Router umożliwia wygenerowanie ticketów – czyli kodów, które po wpisaniu w okno przeglądarki dadzą dostęp do sieci na kolejnych 45 minut. To samo rozwiązanie współpracuje również z siecią Wi-Fi dla gości, którą możemy sobie włączyć niezależnie od dwóch innych, normalnych Wi-Fi pracujących z częstotliwością 2,4 i 5 GHz.



Soft to bardzo mocna strona urządzenia – daje mnóstwo niespotykanych gdzie indziej opcji konfiguracyjnych.

To nie koniec zalet softu. Urządzenie ma świetny moduł diagnostyczny Wi-Fi – za pomocą paru kliknięć można się przekonać, jak bardzo zanieczyszczona sygnałami z obcych sieci jest okolica, i ustawić najbardziej pożądany kanał. Można też zdecydować się na ustawienia automatyczne, co daje bardzo dobre rezultaty. Sieć bezprzewodową sprawdzałem w bloku z wielkiej płyty i router – pomimo potężnych zakłóceń – wypadł wyśmienicie: w porównaniu do standardowego modemoroutera UPC sygnał był silniejszy przeciętnie o 10-20 dBm i daleko bardziej stabilny, tzn. pozbawiony nagłych wahań. Byłem w stanie korzystać z sieci dwa piętra niżej, co normalnie nie jest możliwe.

Świetną sprawą jest **obecność gniazd USB 3.0** – są na różnych ścianach sprzętu, dostęp jest więc ułatwiony. Również w tym przypadku soft pozwala w prosty sposób dodać nowy nośnik i skonfigurować różne poziomy dostępu – także z internetu. Urządzenia podpięte do USB 3.0 działają z prędkością 10-11 MB/s przy pobieraniu, wysyłanie zaś to maksymalnie 8 MB/s – to niezłe wyniki, choć widziałem lepsze. Nośniki bez kłopotu mapują się jako dyski sieciowe i mogą służyć jako lokalne punkty wymiany plików lub magazyny na współdzielone dane, Fritz!Box 3490 może działać również jako serwer multimediów.

Na moim domowym łączu 32 Mbit/s Fritz!Box 3490 spisywał się bez zarzutu: po kablu wysycał łącze, w przypadku Wi-Fi wyciągał zaś maksymalnie 25 Mbit/s, czyli jakieś 4 Mbit/s więcej niż moja domowa konkurencja marki niewartej wspomnienia. Fajną sprawą jest fakt, że urządzenie pozwala przeglądać bogate statystyki na temat pracy – co się przydaje, gdy mamy np. bezprzewodowe łącze przez wspierane tutaj zewnętrzne modemy 3G/4G, jeśli ktoś potrzebuje.

Możliwościami softu jestem oczarowany: ten router ma wszystko, czego wolno oczekiwać po sprzęcie dla domu i pozwala na kompleksowe zarządzanie dostępem do sieci. Z tego względu też pewnie z powodzeniem sprawdzi się w małym biznesie. **Jeśli tylko macie pomysł, jak go zagospodarować – kupujcie.** Jasne, jest drogi, ale w tej cenie takich możliwości gdzie indziej raczej nie znajdziecie. Ale z drugiej strony – jeżeli ktoś szuka sprzętu, który będzie tylko stał i rozsiewał sieć w mieszkaniu, to równie dobrze sprawdzi się coś o wiele tańszego. Fritz!Box 3490 to po prostu sprzęt dla ludzi, którzy wiedzą, czego chcą – dla innych jego zakup będzie przesadą. ■ J.Lo

PODSUMOWANIE

+ olbrzymie możliwości konfiguracyjne • przyjazny system operacyjny • rozbudowana kontrola rodzicielska • dwa porty USB 3.0 i bardzo wygodny NAS • całkiem nieźle wygląda • bardzo dobre osiągi

− cena • jeden port LAN współdzielony z WAN • wielkie migające diody, których się nie da wyłączyć • nie dla każdego

OCENA 8+

ALTERNATYWA

TP-Link Archer D7 | 450 zł

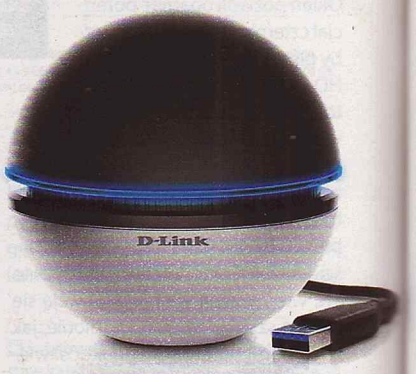
Bardzo zbliżony możliwościami, choć ustępuje recenzowanemu np. tym, że porty szeregowe tu użyte to USB 2.0, a oprogramowanie jest nieco mniej rozbudowane i daje mniejszą swobodę. To jednak szczegóły i jeśli ktoś chce na nich oszczędzić, to warto zastanowić się nad Archerem.

D-Link AC1900 Wi-Fi USB Adapter

Cena: 240 zł | Dostarczył: D-Link | www.dlink.com/pl/pl

PARAMETRY • **Wbudowany modem:** brak • **Złącza:** micro-USB 3.0 • **Wi-Fi:** b/g/n/ac, do 600 Mbit/s (2,4 GHz), do 1300 Mbit/s (5 GHz) • **Zabezpieczenia:** WPA, WPA2 • **Antena:** wbudowana • **Inne:** dioda sygnalizacyjna, przycisk WPS, wyłącznik • **Wymiary:** 80 x 80 x 77 mm • **Waga:** 167 g

To po prostu **ferrari wśród kart sieciowych na USB**. Pozwoli dowolnemu pecetowi wpiąć się w sieć Wi-Fi z prędkością, o której jeszcze do niedawna można było pomarzyć. Działa to bez problemu: podpinasz urządzenie do portu USB 3.0, system automatycznie odnajduje, że ma do dyspozycji nową możliwość komunikacji ze światem, potem wybierasz Wi-Fi, łączysz się i... zbierasz szczenę z podłogi. Na naszym redakcyjnym łączu wyciśnąłem download rzędu 45 Mbit/s, upload zaś wynosił 25 Mbit/s – co w zasadzie jest niemal wysyceniem łącza. W domowej sieci lokalnej udało mi się wyciągnąć według programu testującego lekko ponad 350 Mbit/s. To dużo mniej niż deklarowana przez producenta maksymalna przepustowość, ale tak czy inaczej – wynik fenomenalny, bo dziesięciokrotnie lepszy od mojego łącza internetowego. Po paru dniach użytkowania w bloku z wielkiej płyty, gdzie router stał w innym pomieszczeniu, nie sposób przyczepić się do niczego. Nawet lagi utrzymywały mi się na poziomie 10-30 ms (w redakcji za to – 5 ms!), co w istocie pokrywało się z tym, co oferuje mój kabel. **To naprawdę dobry sprzęt, tyle że drogi i... dość widoczny.** Obudowa w kształcie kuli rzuca się w oczy – to nie karta wielkości pendrive'a, którą się wpina w wolny port z tyłu obudowy i o której się zapomina. Jeżeli jednak to wam nie przeszkadza, a szukacie wydajności bezprzewodowej z najwyższej półki – bierzcie w ciemno. ■ J.Lo



Prawie jak Gwiazda Śmierci – ale w tym przypadku jej „zabójczy promień" pozwala przerzucać duże ilości danych w mgnieniu oka.

ALTERNATYWA

Asus USB-AC55 | 190 zł

Mniejszy, bo wygląda jak pendrive, ale pod względem funkcjonalności bardzo podobny. Co prawda jest wolniejszy, tym niemniej różnica pomiędzy 1300 a 867 Mbit/s w warunkach domowych i tak jest w praktyce pomijalna. Jeśli chcesz zaoszczędzić, a mimo wszystko korzystać z najnowszych standardów, Asus będzie lepszy.

PODSUMOWANIE

+ bardzo wysoka wydajność • prosta w użyciu • ładna forma

− droga • mimo wszystko duża

OCENA 8

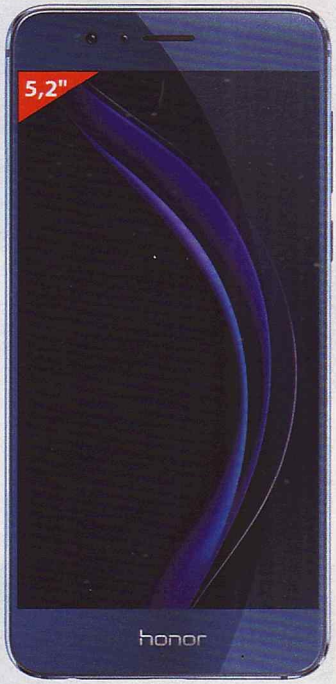
Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Huawei Honor 8

Cena: 2000 zł | Dostarczył: Huawei | consumer.huawei.com/pl

PARAMETRY • **System:** Android 6.0 • **Procesor:** Kirin 950, 4 x Cortex-A72 2,53 GHz, 4 x Cortex-A53 1,8 GHz • **Grafika:** ARM Mali-T880MP4 • **Ekran:** IPS, 5,2 cala, 1920 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 4 GB RAM, 32 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** GSM, HSPA, WCDMA, Bluetooth 4.2 LE, Wi-Fi a/b/g/n/ac • **Bateria:** 3000 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** gniazdo USB typu C, czytnik linii papilarnych, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, gniazdo słuchawkowe, kamerki dual 12 Mpix z flashem oraz 8 Mpix • **Wymiary:** 145,5 x 71 x 7,5 mm • **Waga:** 153 g

Ładny, funkcjonalny, robi dobre zdjęcia.



Już na początku testów Honor 8 przekonał mnie do siebie świetnym czytnikiem linii papilarnych. Konfiguracja może i trwa parę chwil, ale już używanie tego jest bajecznie proste i szybkie: przyłożeniem palucha do czujnika znajdujący się na tylnej ścianie, tak w wysokości 1/4 od góry patrząc, można obudzić telefon w mniej więcej sekundę. To nie koniec fajnych rozwiązań: **aparat ma dwa tylne obiektywy**, jeden działa w trybie RGB, drugi zaś rejestruje świat w odcieniach szarości (oba obrazy są scalane na fotce). Całość sprawdza się wyśmienicie: foty są szczegółowe, kolory żywe. Jest sporo trybów działania, mamy nawet tryb imitujący lustrzanki poprzez małą głębię ostrości. (Posiadacze lustrzanek zarechoczą z pogardą, ale reszcie może się to podobać).

Nowością jest również złącze USB typu C zamiast tradycyjnego micro-USB – jasne, jeśli ktoś używa różnych ładowarek np. w pracy i w domu, to te starsze będą wymagały wymiany kabla, ale osobiście jestem wielkim fanem tego rozwiązania ze względu na większą „przyszłościowość" oraz wytrzymałość zarówno gniazda, jak i wtyczki.

Do wydajności nie można mieć zastrzeżeń: ośmiordzeniowy procesor z szybkim układem graficznym sprawują się wyśmienicie, czy to w grach 3D, czy w codziennej pracy. Jasne, do systemu trzeba się tutaj przyzwyczaić, bo na pokładzie dostajemy Androida 6.0 podrasowanego nakładką EMUI 4.1. Osobiście jednak jestem fanem czystych systemów i uważam to za niepotrzebną fanaberię. (Wygląda przy tym jak androidowa wariacja na temat applowskiego iOS-a – ale skoro miliony kupują iPhone'y, to zdaję sobie sprawę z tego, że nie dla każdego będzie to minus).

Wady? Tylko jedna, ale zasadnicza: **ten telefon to po prostu zżyna z Huawei P9**. Jasne, różnią się np. obudowami czy niewielkimi szczegółami w specyfikacji – ale generalnie to to samo. Po co więc robić nowy zamiast obniżyć ceny starego? Pojęcia nie mam. Nie zmienia to jednak faktu, że Honor 8 jest jednym z najlepszych telefonów, jakie widziałem w tym roku. ■ J.Lo

TESTY

Czas pracy na baterii

■ gry 3D ■ odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	20 133(*)
Geekbench 4 (single/multi)	nie instaluje się

(*) Im więcej, tym lepiej.

ALTERNATYWA

Huawei P9 | 2100 zł

Generalnie to samo, ale z inną, metalową obudową i odrobinę mocniejszym procesorem. Czy jest to warte występujących różnic w cenie? Moim zdaniem nie, ale jeśli do kogoś przemawia bardziej estetyka P9, to niech kupuje – dla mnie różnicy nie ma.

PODSUMOWANIE

+ świetnie działający czytnik linii papilarnych • wysoka wydajność • estetyczny wygląd • świetny aparat • ładny ekran • wysoka kultura pracy

− niepotrzebna nakładka na Androida • to klon Huawei P9

OCENA 8+

Lamax Blaze B-1

Cena: 150 zł | Dostarczył: MagiCam HD Solutions | www.lamax-electronics.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** 1,2 m • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 4.0 lub kabel mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** przycisk multimedialny, regulacja głośności na muszli, składany pałąk, bateria 250 mAh, do 8 godzin działania • **Waga:** 120 g

Grają dobrze, wyglądają ładnie – szkoda, że nie są tańsze.

Słuchawki te są w założeniu przeznaczone dla ludzi, którzy słuchają muzyki z telefonu komórkowego, o dziwo jednak – bardzo dobrze sprawdziły mi się również w roli zestawu podpiętego do monitora. O jeszcze inne zastosowania będzie raczej trudno ze względu na krótki kabel o długości 1,2 metra dołączony do zestawu. Tak czy inaczej – **grają dobrze i dźwiękiem niezależnie od zastosowania nie byłem rozczarowany**. Są fajnie zrównoważone, nie szumią. Oczywiście otoczenie odcinają gorzej od dousznych, ale trudno mieć o to pretensje.

Sprzęt ten łączy się z dowolnym nadajnikiem korzystającym z technologii Bluetooth – wówczas może grać nawet do ośmiu godzin. Fajna sprawa! Tym bardziej że przez ten czas słuchawek nie czuć na głowie. Są na tyle lekkie, że ani nie przeszkadzają, ani nie spadają np. podczas energicznych spacerów. Są po prostu wygodne. Jedynym mankamentem, który trochę jednak mi przeszkadzał, jest **zbyt mały jak na mój gust rozmiar muszli** – wolę, gdy te są większe i lepiej obejmują uszy. Słuchawki Lamax Blaze B-1 obecnie kosztują ok. 150 zł, co jednak jest nieco zbyt wysoką ceną – tańsze są choćby Soundblaster JAM, a jeśli ktoś chciałby kupić np. zestaw douszny Bluetooth, to wyda jeszcze mniej. Ale to już kwestia preferencji. ■ J.Lo

PODSUMOWANIE

+ fajny dźwięk • ładnie wyglądają • wygodne

− jak na mój gust nieco zbyt małe muszle • są na rynku porównywalne cenowo, lepsze słuchawki

OCENA 7+

ALTERNATYWA

Creative Soundblaster JAM | 135 zł

Niby mniejsze przetworniki, ale grają podobnie. Ogólnie są porównywalne, choć producent przestrzelił z deklarowanym czasem działania na jednym ładowaniu: niby grają do 12 godzin, jednak pojemność baterii jest mniejsza niż w przypadku słuchawek Blaze.

ZTE Blade V7 Lite

Cena: 700 zł | Dostarczył: ZTE | pl.ztedevice.com

PARAMETRY • **System:** Android 6.0.1 • **Procesor:** MediaTek MT6735 4 x 1 GHz • **Grafika:** Mali-T720 • **Ekran:** IPS, 5 cali, 1280 x 720, multitouch • **Pamięć:** 1 GB RAM, 8 GB flash + microSDHC (do 32 GB) • **Komunikacja:** GSM, HSPA, LTE, Bluetooth 4.0, Wi-Fi a/b/g/n/ac • **Bateria:** 2500 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 5 i 13 Mpix • **Wymiary:** 143,8 x 70,2 x 7,9 mm • **Waga:** 133 g

Obiektywnie wolny, ale za tę cenę jest OK.

Czytnik linii papilarnych dla mas. To sprzęt ze średniej bądź nawet już niższej półki cenowej, który wprowadza czytniki biometryczne pod strzechy. Z jednej strony działa to bardzo ciekawie, bo można sobie np. zabezpieczyć daktyloskopijnie galerię zdjęć czy uruchamianie niektórych programów. Z drugiej zaś – **czytnik nie pozwala wyjść ze stanu uśpienia, gdy ekran jest nieaktywny**. Tym niemniej plus za obecność się należy. Minus, i to wielki, sprzęt łapie za to za śmiesznie małą ilość pamięci. 1 GB RAM-u i 8 GB na dane to dziś tyle co nic. Można niby rozszerzyć magazyn kartą microSD, ale odbywa się to kosztem jednego miejsca na kartę SIM. Ponarzekać trzeba na wydajność: czterordzeniowy MediaTek 1 GHz to w przypadku bardziej wymagających aplikacji niewystarczające rozwiązanie. Do gustu przypadł mi za to ekran, który daje bardzo fajne kolory. Nie da się ukryć, że ostateczną ocenę winduje atrakcyjna cena – za 700 zł to jednak przyzwoity sprzęt. Tyle że jak na dzisiejsze czasy i zasobożerność sporej części aplikacji – po prostu wolny. ■ J.Lo

TESTY

Czas pracy na baterii

■ gry 3D ■ odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	3106(*)
Geekbench 4 (single/multi)	428/1233(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ atrakcyjna cena • fajny ekran • czytnik odcisków palców

− stosunkowo niewielka wydajność • mało pamięci!

OCENA 8

ALTERNATYWA

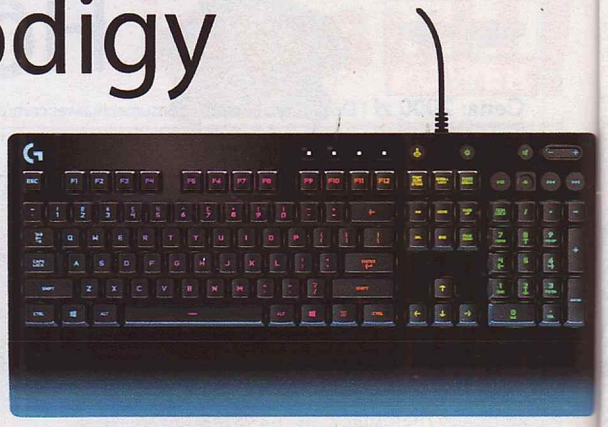
TP-Link Neffos C5 Max | 800 zł

Stówa drożej, ale za to dostajemy i lepszy ekran, i więcej pamięci, i mocniejszy procesor. Trzeba się w tym przypadku pogodzić ze starszym systemem operacyjnym (Android 5.1), który jednak nie jest przeładowany żadnymi zbędnymi rozszerzeniami, co trochę osładza tę ewidentną wadę.

Logitech G213 Prodigy

Cena: 350 zł | Dostarczył: Logitech | gaming.logitech.com/pl-pl

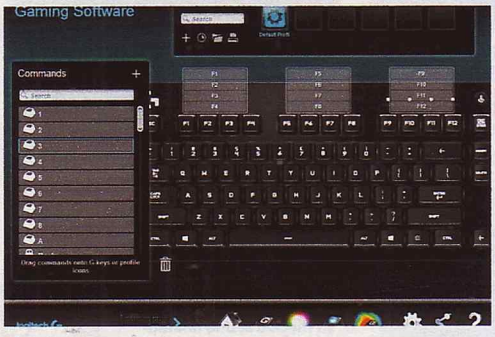
PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 9 • **Programowalne klawisze:** 12 • **Długość kabla:** 180 cm • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** tak • **Inne:** antypoślizgowe „nóżki", blok obsługi multimediów, podświetlanie RGB w pięciu strefach, anty-ghosting dla 12 klawiszy, makra • **Wymiary:** 49 x 19 x 5 cm • **Waga:** 1,4 kg



To bardzo estetyczny sprzęt, na którym – nawet pomimo faktu, że przełączniki nie są mechaniczne – pisze się świetnie.

Klawiatury dla graczy to nie tylko konstrukcje mechaniczne. Logitech wprowadził do swej oferty sprzęt, który kosztuje zdecydowanie mniej od topowych „mechaklikerów", a zapewnia podobne wrażenia z użytkowania i możliwości. Przede wszystkim producent deklaruje odporność na zachlapania. W materiałach reklamowych co prawda pada stwierdzenie „rozlewanie", ale sprzęt testowano na 60 ml cieczy, co tak naprawdę odpowiada pojemności ok. 1/4 typowej szklanki. To raczej niedużo, ale oczywiście lepsze to niż nic.

Choć to nie „mechanik", pisze się na G213 Prodigy zaskakująco dobrze. Klawisze są miękkie, ale sprawiają wrażenie bardzo szybkich, jest też anty-ghosting, który pozwala zachować pełną funkcjonalność nawet przy jednoczesnym wciśnięciu 12 przycisków. Do tego jest ładna: matowy czarny plastik świetnie komponuje się z gustownym podświetleniem liter. Klawiatura co prawda nie dysponuje indywidualnymi diodami dla przycisków, zamiast tego możemy dostosowywać ogółem pięć stref, lecz generalnie wygląda to bardzo dobrze. Pochwalić trzeba **całkiem fajny soft**: makra (bardzo długie, straciłem rachubę po ponad setce znaków!) i inne polecenia, np. wklejanie tekstu lub obsługę multimediów, możemy sobie przypisywać pod klawisze F1-F12. Jest parę opcji związanych z podświetleniem, da też radę na potrzeby gry wyłączyć określone klawisze, by nie wciskać ich przypadkiem. Jest także moduł statystyczny, który pokazał mi, że pisząc ten tekst, najczęściej używałem spacji oraz samogłosek, a moja średnia prędkość pisania to 289 uderzeń w klawisze na minutę.



Oprogramowanie pozwala budować bardzo zaawansowane makra. Do pełni szczęścia brakuje jednak dodatkowego bloku klawiszy.

To fajny model, którego **jedynym poważnym problemem jest fakt, że jest za drogi** – w tej cenie możecie sobie już kupić klawiaturę mechaniczną. Nie będzie miała co prawda takich bajerów czy rozbudowanego oprogramowania, ale dla wielu może okazać się lepszym sprzętem. Jeżeli jednak ktoś lubi bawić się ciekawym softem i doceni dopracowaną membranówkę – niech bierze tę. ■ **J.Lo**

PODSUMOWANIE

➕ **fajnie wygląda • przyjemnie się pisze • całkiem zaawansowany soft**

➖ **już w cenie klawiatur mechanicznych**

OCENA **8+**

ALTERNATYWA

Roccat Isku FX | 340 zł

Porównywalna cenowo i pod względem możliwości – choć trzeba zaznaczyć, że ma więcej klawiszy: dwa dedykowane makrom bloki przycisków dla wielu mogą być istotne. Również soft jest bogaty: można za jego pomocą zdublować obłożenie niemal całej lewej strony – wokół ważnych dla gracza przycisków WSAD.

Roccat Suora

Cena: 420 zł | Dostarczył: Roccat | www.roccat.org

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 4 • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Długość kabla:** 180 cm • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **Inne:** wyłączalne podświetlenie (niebieskie), anty-ghosting (na 21 klawiszy), przełączniki TTC Brown • **Wymiary:** 43 x 12,5 x 3,5 cm • **Waga:** 0,8 kg

Pełnowymiarowy „mechanik" z bardzo dobrym anty-ghostingiem.

Do grona producentów minimalistycznych klawiatur mechanicznych dołączył właśnie Roccat. W Suora zastosowano mikroprzełączniki z wyraźnie wyczuwalnym momentem aktywacji, ale „ciche". Znaczy – nadal nie jest to poziom mat silikonowymi, ale nie powinien już powodować irytacji u większości współlokatorów, nawet jeśli wyciągasz 300 APM-ów w StarCrafcie czy Wordzie. W przeciwieństwie do konkurentów **zastosowano tutaj mikroprzełączniki firmy TTC, a nie Cherry**, ale mają taką samą charakterystykę i według producenta powinny wytrzymać tyle samo naciśnięć (czyli 50 mln). Suora ma sześć klawiszy na makra, które aktywne są w trybie Game – bo w normalnym to Insert, Del czy End. Jeśli to za mało, trzeba zainstalować firmowy soft, który pozwala przypisać makra do dowolnych przycisków. Przy jego pomocy można również dodać wirtualny klik (wśród dostępnych opcji jest także maszyna do pisania) oraz zmienić podświetlanie z jednolitego na „oddychające". Ostatnia, choć dla wielu najważniejsza sprawa to anty-ghosting – na 21 klawiszy, więc w praktyce wystarczający do wszystkiego prócz uderzania głową. Jeśli masz już np. mysz Roccata, Suora to świetne jej uzupełnienie, choć szkoda, że mimo mniej znanych mikroprzełączników nie została lepiej – czyli niżej – wyceniona. ■ **Al**

PODSUMOWANIE

➕ **rewelacyjne mechaniczne przełączniki • anty-ghosting na 21 klawiszy • śliczne błękitne podświetlanie • możliwość szybkiego wyłączenia klawisza Windows • ascetyczny wygląd**

➖ **dość wysoka cena**

OCENA **8**

ALTERNATYWA

Razer BlackWidow 2014 | 350 zł

Ma opracowane przez Razera mechaniczne przełączniki z wyraźnym, głośnym klikiem, anty-ghosting na 10 klawiszy i 5 dodatkowych klawiszy na makra po lewej stronie – choć zmienić można znaczenie wszystkich.

Ozone Strike Battle

Cena: 350 zł | Dostarczył: Ozone | www.ozonegaming.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** brak • **Programowalne klawisze:** 6 • **Długość kabla:** 150 cm • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **Inne:** zintegrowane bloki obsługi multimediów i makra (odpowiednio: klawisze F1-F12 oraz blok nad kursorami), 5 rodzajów podświetlenia, anty-ghosting dla wszystkich klawiszy, przełączniki Cherry MX • **Wymiary:** 35,1 x 12,3 x 3,5 cm • **Waga:** 0,7 kg

Wymarzona dla graczy z małym biurkiem.

Świetne maleństwo! Ozone Strike Battle to niepozorna, ale po bliższym zapoznaniu się robiąca świetne wrażenie mechaniczna klawiatura – wprost **wymarzona na biurko, gdzie liczy się każdy centymetr**. Niewielkie rozmiary związane są z brakiem bloku numerycznego. Ale o ile to nie każdemu musi przeszkadzać, o tyle nieobecność choćby opcjonalnej podstawki pod nadgarstki jest już jednoznacznie minusem.

Poza tym zarzutów nie mam żadnych. Sprzęt jest całkiem przyzwoicie wyceniony, a oferuje przy tym opcje, których pozazdrościć może wiele droższych konstrukcji. Są makra, jest anty-ghosting działający dla wszystkich klawiszy, co sprawdzi się podczas naprawdę intensywnego grania. W końcu – nie licząc uniesionych nadgarstków – **na klawiszach Ozone'a pisze się bardzo przyjemnie**. Producent zastosował przełączniki Cherry MX i deklaruje żywotność 50 mln naciśnięć. Nie sposób przyczepić się również do minimalistycznego wyglądu: znajdująca się pod klawiszami matowa płyta jest podświetlana czerwienią przycisków, iluminację zaś możemy regulować, decydując się na jeden z pięciu schematów, lub zupełnie z niej zrezygnować. To świetny sprzęt – ze względu na założenia konstrukcyjne nie każdemu jednak może przypaść do gustu. Ale jeśli szukacie czegoś dobrego i małogabarytowego – bierzcie w ciemno. ■ **J.Lo**

PODSUMOWANIE

➕ **niewielka • świetnie wygląda • dobre przełączniki • przyzwoicie wyceniona**

➖ **jak ktoś potrzebuje – brak bloku numerycznego • brak podstawki pod nadgarstki**

OCENA **8+**

ALTERNATYWA

Natec Genesis RX85 | 365 zł

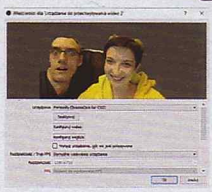
Odrobinę droższa, ale już pełna klawiatura mechaniczna polecana przez nas w zeszłym miesiącu. Oferuje bardzo zbliżone możliwości do testowanej tutaj, wymaga jednak większego biurka. Bierzcie tę, której powierzchnia bardziej wam odpowiada.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Logitech C922

Cena: 400 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.com

PARAMETRY • **Sensor:** brak danych • **Rozdzielczość filmów:** 1080p @ 30 fps, 720p @ 60 fps • **Długość kabla:** 180 cm • **Inne:** mikrofon, statyw w zestawie, oprogramowanie do wycinania tła i korekcji oświetlenia • **Wymiary:** 29 x 95 x 24 mm (bez klipsa), 44 x 95 x 71 mm (z klipsem) • **Waga:** 162 g (z klipsem i kablem)



Bez kawałka twarzy enkiemu do twarzy. C922 nie radzi sobie z wycinaniem tła.

Poprzedniczka C922, Logitech C920, uważana jest za najlepszą kamerkę dla streamerów. Przechwytuje obraz w Full HD i w 30 klatkach na sekundę, jest łatwa w obsłudze i oferuje szereg przyjaznych użytkownikowi filtrów. Korzystałam z niej przez ostatni rok i byłam bardzo zadowolona – poleciłam ją nawet w poradniku dla początkujących streamerów opublikowanym w poprzednim numerze CDA. Po dwóch latach przyszedł moment, w którym C920 musi opuścić tron. Jej następczyni, C922, nie jest wprawdzie idealna, ale jeśli chodzi o podstawową funkcję – rejestrowanie obrazu wraz z tłem – sprawdza się znacznie lepiej.

Wszystko dlatego, że nowa kamerka Logitecha **przechwytuje obraz nie w 30, lecz 60 klatkach na sekundę** – ale tylko w 720p, bo przy 1080p to wciąż, jak w C920, 30 klatek. Dopiero po wypróbowaniu C922 i porównaniu jej z poprzedniczką zauważyłam, jak mało płynny jest obraz w 30 fps-ach i o ile lepiej wyglądają streamy, kiedy korzystam z nowego modelu. Również dlatego, że **ma wbudowaną delikatną korekcję światła**, co odrobinę pomaga w przypadku ciemnych pomieszczeń i słabych żarówek – zmniejsza kontrasty, wygładza cienie i generalnie sprawia, że nawet zmęczona twarz prezentuje się promienniej.

Tym większa szkoda, że Logitech paskudnie wyłożył się na tym, co miało wyróżniać C922 na tle innych modeli – automatycznym wycinaniu tła. Wprawdzie domowe zrobienie green screena jest naprawdę proste (informacji, jak to zrobić, szukaj w poprzednim numerze), ale sprawdza się głównie w przypadkach, gdy streamer może pozwolić sobie na jakiegoś roll-upa albo ma za swoim stanowiskiem ścianę czy inny płaski element, na którym da się rozwiesić jednolitą płachtę. Nowy model Logitecha, a konkretniej instalowany dodatkowo soft, miał ominąć wszystkie te problemy, pozwalając na wycinanie tła całkowicie lub zamieniając je na inne. Niestety nie spełnia swojej funkcji. Nie radzi sobie z dokładnym wycinaniem głowy, więc z każdej strony pojawiają się fragmenty tła, nazbyt często urywa kawałki twarzy i dłonie, gubi się podczas nagrywania więcej niż jednej osoby. Ba, czasami z niejasnych powodów ta funkcja w ogóle nie chce się aktywować. Nawet jeśli działała, **wstyd by mi było korzystać z wycinania tła także przy moich amatorskich transmisjach**. Zdecydowanie lepiej jest pogrzebać w opcjach programów do streamowania i poświęcić kilka minut na skonfigurowanie prawdziwego green screena.

Oficjalna zalecana cena C922 to 399 zł, czyli o 40 zł mniej niż C920. Trzeba wziąć jednak pod uwagę to, że starsza kamerka jest w większości sklepów tańsza o 1/4, więc bardzo prawdopodobne, że i na C922 – **godnym następcy dotychczasowego lidera** – ostatecznie zaoszczędzisz stówkę. ■ **9kier**

PODSUMOWANIE

➕ **w 720p przechwytuje obraz w 60 fps-ach • pozwala streamować w Full HD • delikatnie doświetla • dołączony niewielki statyw**

➖ **nie radzi sobie z wycinaniem tła**

OCENA **8**

ALTERNATYWA

Logitech C920 | 340 zł

Poprzedniczka C922 to wciąż bardzo dobra kamerka. Sprawdzi się zwłaszcza wtedy, gdy koniecznie chcesz streamować twarz w 1080p – i tu, i tu będzie to 30 klatek.

CM Storm Sentinel III

Cena: 215 zł | Dostarczył: Cooler Master | www.coolermaster.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 8 (w tym programowalnych: 8) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 1,8 metra • **Rodzaj sensora:** Avago 3988, optyczny, maksymalnie 6400 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** przycisk Storm TX, dwustrefowe podświetlenie, makra, regulacja wagi • **Wymiary:** 135 x 84 x 40 mm • **Waga:** 155-178 g

Wyśmienita mysz dla fanów strzelania, ale nie tylko!

Na pierwszy rzut oka nie widać, że mamy do czynienia z urządzeniem bardzo dobrym. Ot, gamingowy sprzęt, dioda jakoś się tam jarzy na obudowie, nawet estetycznie to wygląda, choć może nie jest to styl salonowy. Ale jak już się weźmie do ręki tego trzeciego Sentinela, to człowiek ma przekonanie, że trafił w dziesiątkę. Kształt jest po prostu świetny. **Myszka jest wprost stworzona dla ludzi, którzy gryzonia obejmują całą dłonią.** Trochę gorzej będą mieć ci, którzy korpus trzymają raczej w palcach – źle jednak nie jest i z powodzeniem można grać również w ten sposób.

Mysz jest wyposażona w świetny sensor optyczny, który sprawdził się we wszystkich grach, w jakich go testowałem, w tym w CS:GO – brak tu przekłamań w postaci interpolacji czy akceleracji – bombowa sprawa dla ludzi, którzy chcą mieć celownik pod całkowitą kontrolą. Z rzeczy wartych wspomnienia na pewno trzeba wymienić regulację wagi oraz przycisk Storm TX, który działa jak Shift na klawiaturze i w praktyce dubluje obłożenie wszystkich pozostałych przycisków. To rozwiązanie sprawia, że Sentinel III z powodzeniem znajdzie zastosowanie również w grach MMO. To świetna mysz i bardzo uniwersalne narzędzie – jak poświęcicie chwilę, by je skonfigurować i przyzwyczaić się do obłożenia, powinniście być bardzo zadowoleni. ■ **J.Lo**

PODSUMOWANIE

➕ **świetny kształt • regulowana waga • całkiem niezły wygląd • bardzo wysoka precyzja!**

➖ **mała swoboda w dostosowaniu podświetlenia • to raczej mysz dla ludzi obejmujących gryzonia całą dłonią**

OCENA **9**

Razer Abyssus V2

Cena: 185 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.pl

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 4 (w tym programowalnych: 4) plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny, maksymalnie 5000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** symetryczna budowa, makra, podświetlanie (zielony, niebieski, błękitny) • **Wymiary:** 117 x 64 x 38 mm • **Waga:** 80 g

Najtańszy optyczny gamingowy gryzoń Razera.

Budżetowy gamingowy gryzoń Razera, Abyssus, właśnie doczekał się nowszej wersji, oznaczonej po prostu jako V2. Na pierwszy rzut oka większych różnic względem poprzedniej edycji (oznaczonej jako 2014) nie widać. Kształt i waga (zaledwie 80 gramów) są bardzo podobne, choć pojawił się dodatkowy przycisk przy rolce oraz gumowe okładziny poprawiające chwyt po bokach, a podświetlanie obejmuje też rolkę, można sobie również wybrać jeden z trzech kolorów (niebieski, błękitny lub zielony). Rewolucji jednak brak i – jeśli szukasz symetrycznej myszy, którą można wygodnie trzymać samymi palcami – to w sumie bardzo dobrze.

Nowy model wyposażono również w inny sensor. Optyczny, jak u poprzednika, ale tym razem o maksymalnej czułości 5000 dpi – choć oczywiście da się także wybrać niższą. Problemów podczas testów w grach i przy normalnym użytkowaniu nie sprawiał – może gdybym był prosem, to jakieś poważne różnice bym zauważył, ale przy czułości, z jakich korzystam (między 800 a 1600 dpi), rysowanie linii testowych w Paincie czy fragowanie w Overwatchu szło mi równie sprawnie co na droższych modelach. Wady? **Jeśli lubisz solidne myszy, ta może się wydać zbyt mała i zbyt delikatna**, ale prywatnie bardzo lekkie gryzonie trzymane palcami lubię, więc dodaję to do listy zalet, przyznając także znaczek „CDA poleca". ■ **Stranger**

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo dobry sensor • bardzo mała waga • rozbudowane makra • bardzo przyjemny soft • cena • trzy kolory podświetlania**

➖ **niefirmowa konkurencja jest jeszcze tańsza**

OCENA **9**

Z góry przepraszam wszystkich obytych w temacie za rozmaite uproszczenia i skróty myślowe, które musiałem tu zastosować, by zmieścić tekst na dwóch stronach i nie popaść w specjalistyczny żargon, typu „dynamika tonalna" czy „krążek rozproszenia".

PO CO KOMU LUSTRZANKA?

Zdjęcia i filmy testowe znajdziecie na DVD

Bawi się lustrzanką i smartfonem: **Smuggler**

Czy w czasach coraz lepszych, tańszych i mogących wszystko smartfonów, w tym także robiących doskonałe zdjęcia, kupno lustrzanki cyfrowej ma sens? A jeśli tak, to komu jest ona – i do czego – potrzebna? Czy taki specjalizowany sprzęt, w świecie dążącym do upakowywania jak największej liczby funkcji w jednym produkcie, ma rację bytu?

Wzięliśmy do testów przeznaczoną dla ambitnych amatorów i względnie niedrogą lustrzankę cyfrową – Canon EOD 760. „Względnie" oznaczą tu 2600 zł za body (czyli urządzenie bez obiektywu – żadnego zdjęcia nim nie zrobisz), a w sumie z dobrym uniwersalnym szkłem 18-135 (1400 zł) to 4000 zł, czyli drożej niż większość tegorocznych smartfonowych flagowców. Kwotę tę można z powodzeniem zbić do ok. 3000 zł, jeśli wybierzemy obiektyw, który jest dodawany w zestawie (tzw. kit(*)). Ba, można też kupić nową lustrzankę z obiektywem za 1600 zł. I choć nie będzie miała paru bajerków dostępnych w droższych modelach, to nadal będzie miała w sobie wszystko to, co w lustrzankach najlepsze. Nie jest to, wbrew powszechnemu mniemaniu, sprzęt „tylko dla bogaczy".

Wróćmy jednak do naszego Canona. Zestaw ze szkłem waży około kilograma, nie zmieści się w kieszeni, do kumpla z niego nie zadzwonisz i nie sprawdzisz na nim pogody. Może tylko połączyć się z Wi-Fi, by np. dało się sterować nim za pomocą smartfona. To po co to komu? Artyści fotograficy, zawodowi reporterzy – jasne. Ale zwykły użytkownik?

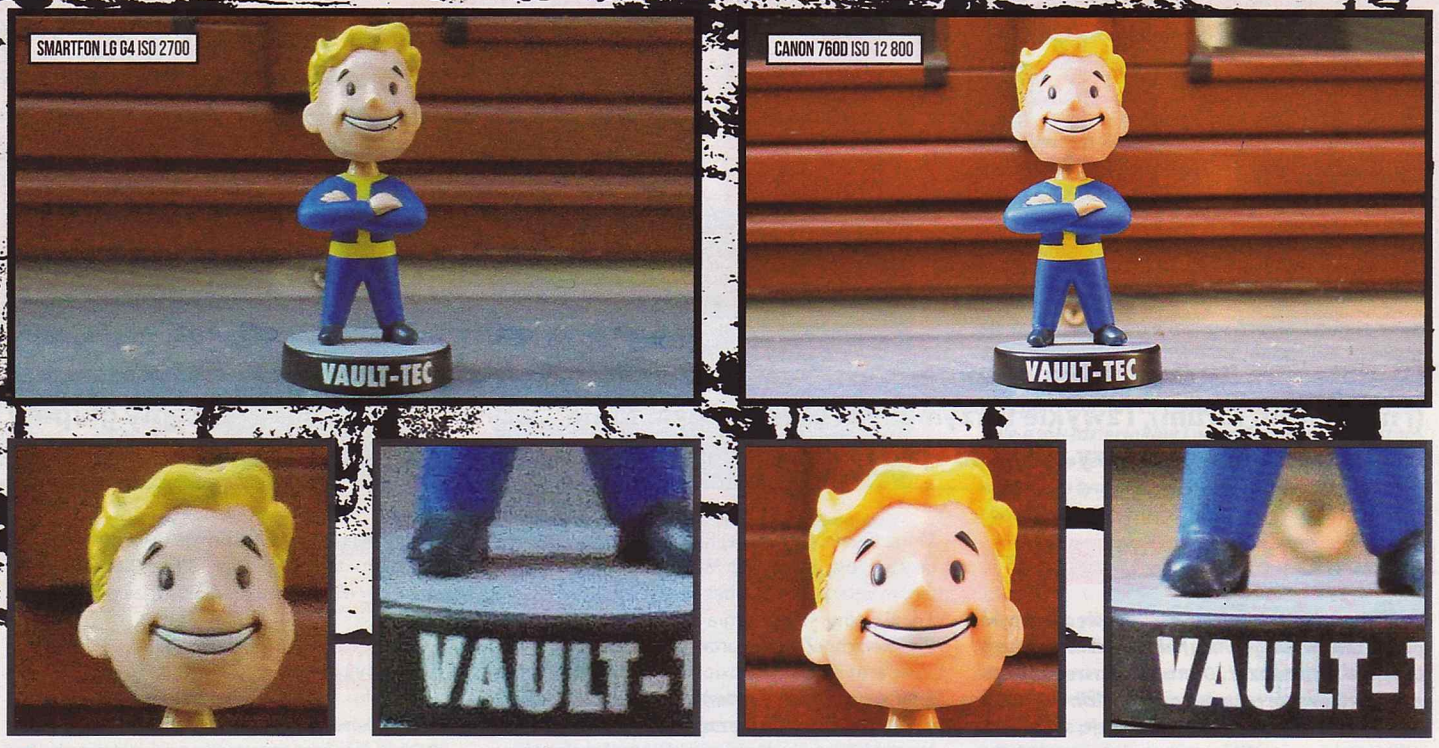
Po pierwsze i najważniejsze – matryca! Jakkolwiek by twórcy smartfonów stawali na głowach i jakichkolwiek trików software'owych by użyli – nie wygrają z prawami fizyki. **Rozmiar po prostu ma znaczenie, a w przypadku matryc jest kluczowy.** I wcale nie chodzi o liczbę megapikseli (760D ma 24 Mpix, a smartfony bez problemu osiągają 15 i więcej), ale ich fizyczną wielkość. Lustrzanki „dla mas" są wyposażone w matryce w standardzie APS-C. Mają około piętnastokrotnie (!) większą powierzchnię od tych ze smartfonów.

Wyobraźcie sobie teraz, że macie matrycę w lustrzance i smartfonie o tej samej liczbie Mpix. Piksele na dużo większej matrycy lustrzanki są więc dużo większe. Oznacza to (straszliwie upraszczając), że z jednej strony mogą wytrzymać ostrzał znacznie większą ilością fotonów bez ryzyka „przepalenia" zdjęcia. (Przepalenia to po prostu białe plamy, bez żadnych szczegółów – na pewno czasem zrobiliście fotki, gdzie w cieniach widać szczegóły, ale już na przykład niebo jest Wielkim Białym Niczym). Mają też większą czułość w momencie, gdy światła jest mało, dzięki czemu nie trzeba stosować potężnego wzmocnienia padającego na nie sygnału, owocującego widocznym na fotkach paskudnym kolorowym szumem i ziarnem.

Popatrzmy na parametry testowanego 760D. **Aparat oferuje ISO w przedziale 100-12 800**, podczas gdy typowy smartfon rzadko kiedy przekracza barierę ISO 3200 (np. LG G4 ma ISO 2700, a iPhone 6S+ 2000). I o ile

RAW RZĄDZI!

Wbrew pozorom i temu, co znajdujecie na kartach pamięci, aparaty wcale nie robią zdjęcia w jotpegach. One je robią w bezstratnym formacie RAW, a potem dopiero je konwertują do ośmiobitowego jotpega. A że robią to automatycznie, to często ze szkodą dla zdjęcia. Dlatego co lepsze smartfony (i praktycznie wszystkie lustrzanki) pozwalają na zapis zdjęć w formacie RAW i udostępniają je użytkownikowi, który sam sobie może w domu, za pomocą specjalnego softu, wywołać zdjęcie, ustawiając dokładnie takie parametry, jak chce. Co to daje? Np. brak problemów z balansem bieli. Na pewno wiele razy widzieliście swoje zdjęcia w nienaturalnych kolorach, bo mieliście ustawiony parametr „pogodny dzień", a fotografowaliście w świetle jarzeniówek. W przypadku RAW problem nie istnieje, bo balans bieli ustalacie dopiero przy wywoływaniu fotki. Do tego RAW to 12 lub nawet 14 bitów na piksel (w smartfonach zwykle 10), a jotpeg jest tylko ośmiobitowy. Dzięki znacznie większej „pojemności" palety kolorystycznej i tonalnej RAW-a możliwe jest więc, gdy sami wywołujemy fotki, „wyciągnięcie" szczegółów z cieni i redukcja przepaleń.



Przyznam, że – posiadając już nieco wiekową lustrzankę – byłem pod ogromnym wrażeniem możliwości współczesnych matryc. ISO 12 800 jest w pełni użyteczne, a widoczny szum ma przyjemną, analogową strukturę. W smartfonie – cóż, nawet przy czterokrotnie niższym ISO widać wyraźną degenerację obrazu i brzydkie, duże ziarno. Oczywiście to i tak jest bardzo dobry obraz, jak na możliwości matrycy 1/2.6".

zeskalowane do rozmiarów FHD fotki na najwyższym ISO w obu przypadkach wyglądają nieźle, to już gdy je powiększymy, by np. wyeksponować jakiś ważny detal, różnice w jakości są druzgoczące.

Krótko mówiąc – **lustrzanka da wam znacznie lepsze fotki, zarówno w słońcu, jak i – szczególnie – w (pół)mroku**. Ale to wcale nie jest koniec zalet (dużo) większej matrycy. Pomówmy o takich „bajerach" jak separacja planów i bokeh.

Jest artystycznie!

To pierwsze to **selektywna głębia ostrości, czyli rozmywanie dalszych – lub bliższych – planów poza tym wybranym i ostrym**. Zaś „bokeh" to po prostu nazwa tego zjawiska, tzn. artystycznego rozmycia tła. Nie wdając się w techniczne wyjaśnienia – im mniejszy fizyczny rozmiar matrycy, tym trudniej uzyskać te efekty. Teoretycznie smartfonem czy kompaktem też da się to osiągnąć, choć tylko w specyficznych sytuacjach. Ale wtedy efekt będzie i tak mizerny, nawet pomimo takich zabiegów jak łączone zdjęcia z dwóch obiektywów o różnych ogniskowych i programowe rozmycie tła, które ma pojawić się pod koniec roku w iPhonie 7. W lustrzankach efektowny bokeh jest zaś do uzyskania bez żadnego wysiłku. (Porada dla świeżego posiadacza lustrzanki: daj maksymalnego zooma, ustaw kogoś blisko siebie tak, by za nim było sporo pustej przestrzeni i jakieś fajne tło... i zobacz, masz bokeh na focie). A jak jeszcze podepniemy dobry obiektyw...

Wymienna optyka

Skoro o podpinaniu obiektów mowa: **największą zaletą lustrzanki, zaraz po wielkiej matrycy, jest wymienność optyki**. Smartfony mają wbudowany jeden mikroskopijnej wielkości obiektywik (wszelkie nakładki typu „makro" czy „szeroki kąt" to tylko zabawki dające kiepskie jakościowo efekty. Ale jeśli dobry obiektyw kosztuje czasem tysiące dolarów, a taka przystawka ze 20 – to czego można oczekiwać?). Tak przy okazji – praktycznie 100% smartfonów ma obiektywy stałoogniskowe, tzn. nieumożliwiające robienia zoomu. „Przybliżanie" możliwe jest tylko cyfrowo, a polega na powiększaniu zdjęcia. Lustrzanki z obiektywami o zmiennej ogniskowej zaś robią prawdziwy „analogowy" zoom. Dzięki temu da się uzyskać znacznie większą szczegółowość obrazu. Co innego przecież patrzeć przez dobrą lornetkę na odległy obiekt, a co innego zrobić mu zdjęcie z daleka i w domu na kompie powiększać fotkę. Jak myślicie – w którym przypadku zobaczycie więcej?

To takie skomplikowane?

Niektórzy początkujący fotografowie są przerażeni liczbą przycisków i pokręteł na obudowie lustrzanki. Ale tak naprawdę w smartfonie macie tyle samo funkcji co w lustrzance, tylko poukrywanych w rozmaitych podmenu, do których trzeba się dokopać i na które trzeba się naklikać, by ustawić temperaturę barwną, ISO, proporcje fotki itd. A tu – wszystko jest pod ręką, i to wygodnie rozmieszczone. Poza tym tak naprawdę NIE musicie używać większości z nich, gdy nie chcecie, bo w lustrzance też można po prostu nacisnąć tylko spust migawki, a o resztę martwi się aparat. Ale im dłużej będziecie fotografować, tym bardziej zaczniecie doceniać to, że możecie sami ustalać parametry zdjęcia.

Reasumując – uważam, że lustrzanka ma sens i jak najbardziej jest dla „normalnego człowieka", który ma ambicje robić coś więcej niż „pstryki w trybie auto na fejsa". **Fotografowanie lustrzanką po prostu sprawia przyjemność.** I tak jeszcze półserio powiem – lustrzanka to... dobry sposób na dziewczyny. Facet z lustrzanką ma znacznie większe szanse u płci pięknej. Czasem nawet nie trzeba samemu zagadywać – to one podchodzą i pytają się np. o możliwość sesji fotograficznej, bo akurat są cosplayerkami albo gromadzą fotki do portfolio, bo chcą spróbować sił w modelingu itd. Co mówię z własnego doświadczenia – od czasu, gdy mam lustrzankę, dziewczyny klasy „10/10" interesują się mną znacznie intensywniej niż kiedyś. (Bo kiedyś wcale). Cóż, gdybym to odkrył ze 25 lat wcześniej... :)

PS: Nie gwarantuję jednak, że zakup lustrzanki odmieni wasze życie towarzyskie. **|CDA|**

(*) Nie wspomnę o obiektywach od lustrzanek analogowych, które da się kupić nawet za parędziesiąt złotych, a które można – choć wymaga to jednorazowej inwestycji w specjalną przejściówkę – do swej lustrzanki podłączyć.

WIDEO

Teoretycznie smartfony mają bardzo podobne lub nawet większe możliwości (4K i filmy w zwolnionym tempie to w lustrzankach ze średniej półki rzadkość, a jednocześnie standard w kosztujących podobne pieniądze telefonach). Stąd jeśli robisz wideo tylko w dobrych warunkach oświetleniowych, nie potrzebujesz lustrzanki. W gorszych warunkach (czyli przede wszystkim w pomieszczeniach i w nocy) przewaga lustrzanek jest jednak jeszcze większa niż w przypadku zdjęć. Wideo to bowiem przynajmniej 25 obrazów na sekundę, więc automatyka znacznie szybciej przełącza się na wyższą, bardziej szumiącą czułość – podczas gdy pojedyncze zdjęcie można naświetlać i kilka sekund. Częściej zachodzi także potrzeba użycia zooma (późniejsze kadrowanie jest bardziej czasochłonne niż w przypadku zdjęć), który, jak już wiecie, w smartfonach jest do bani. Problemem jest również szybkie rozładowywane akumulatorów i zapełnianie się kart pamięci (o ile dany model takową posiada, bo w przypadku iPhone'a to już w ogóle tragedia...). A jeśli dodać do tego gorszą ergonomię i stabilizację optyczną, to... nawet jeśli jesteś początkującym amatorem, który dopiero zaczyna kręcić materiały na YouTube'a, lustrzanka powinna być na samym szczycie twojej listy zakupów. *[AI]*

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Dzisiaj sporo listów długich, w sporej części będących reakcjami na to, co działo się na naszych łamach (i na naszym forum), i zwykle utrzymanych w poważnym tonie. Oczywiście dla smaku szczypty głupoty nie braknie. Miłej lektury. Aha! No i pisać listy macie!

KUPUJĄ WAS DLA PŁYT!

Ostatnio wdałem się w rozmowę z pewnym przedstawicielem gatunku homo sapiens. Z czasem dyskusja zeszła na tor 20. urodzin Waszego magazynu i wtedy mój rozmówca stwierdził: „W sumie to nie wiem, po co oni piszą te recenzje, skoro i tak nikt tego nie czyta. Wszyscy kupują tę gazetę tylko dla płyt". (Do teraz mam drgawki i ataki paniki, kiedy sobie o tym przypomnę...)

Ja w takich sytuacjach mówię zawsze: „ty i twoi dwaj kumple to jeszcze nie są wszyscy". Cechą infantylnych umysłów jest bowiem generalizowanie połączone z projekcją swoich gustów, w stylu „wszyscy lubią pizzę z ananasem" (bo on lubi, tfu!) czy „nikt nie słucha tego debilnego hip-hopu" (bo on nie cierpi). Tacy ludzie jeszcze nie wyrośli z fazy 5-latka, który uważa się za centrum Wszechświata, a swe gusta za jedyne słuszne i podzielane przez wszystkich (no, może z wyjątkiem tych paru debili, „ktuży siem nie znajom"). Swoją drogą nie dziwi mnie fraza, której on użył: „w sumie to nie wiem". Gdyby czytał „tę gazetę", to wiedziałby więcej. :)

Przez moment zastanawiałem się, czy zmieść go z powierzchni Ziemi laserem neonowym (który zawsze trzymam pod ręką), czy może trochę staroświecko – zrzucić go do czeluści Tartaru. Gdy już wróciłem do rzeczywistości, rozmowę skwitowałem ironicznym „yhym".

MJ: Yhym.

Mistrz Ciętej Spartańskiej Riposty z ciebie. À propos takich ripost, kiedyś Filip Macedoński poradził Spartanom, żeby poddali się bez walki, bo gdy rozpocznie z nimi wojnę – i jeśli wygra – to po prostu zetrze ich z powierzchni Ziemi. Spartanie odparli: „jeśli".

Stąd rodzi się moje pytanie do Was: czy zdajecie sobie sprawę z tego, że często Wasz pot, krew, łzy i inne płyny ustrojowe... zapieczętowane w recenzjach i tekstach pisanych lądują na stercie śmieci? A jeśli tak, to jak z tym sobie radzicie?

Joachim Konstantypolitańczykiewiczówny

Zupełnie nijak. Powody, dla których dany osobnik kupuje CDA, są jego powodami. Jeśli jednak wydaje na nas swoją kasę, z której dostaję całkiem solidną działkę umożliwiającą mi regularną zmianę mego Lambo na nowszy model, to ja go i tak lubię. Oczywiście, jest mi milej, jeśli ktoś mówi: „kupuję CDA głównie/tylko dla tekstów" (a już szczególnie, gdy jeszcze na końcu dopisze „Smugglera"). Ale nawet teksty „kupuję, biorę płytkę, a pismo wywalam do śmieci" albo „...a pismem się podcieram" zupełnie mi nie przeszkadzają. Bo wiem, że są i tacy, dla których najbardziej liczą się nasze/moje teksty. I nawet jeśli będzie ich – tak jak Spartan – 300, to będę stawał na uszach, by dla nich pisać najlepiej, jak potrafię.

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA

Autor: Robert Trojanowski

NA POHYBEL PIKSELOM!

Gdy pisałem felieton o powyższym tytule do CDA 10/2016, liczyłem, że wywoła on u niektórych chęć polemiki. Jak się okazuje – słusznie. Co prawda wiele osób nie odczytało go tak, jak oczekiwałem, więc jest tu okazja, by sprostować niektóre „co poeta miał na myśli".

Muszę bowiem, częściowo, się z nim nie zgodzić. Ale po kolei. Tak samo jak ty uważam, że gracze grający tylko i wyłącznie w gry pikselowe mają nie po kolei w głowie,

9kier: Nieeeee, tylko nie to! A przy okazji muszę cię zmartwić – wszystko, co widzisz na ekranie, złożone jest z pikseli, więc również należysz do tego zacnego grona.

Halo, ale ja TEGO nie powiedziałem! Grajcie, w co chcecie, naprawdę NIC mi do tego i wcale nie uważam, żeby granie w pikselaki dowodziło odchyłów od normy.

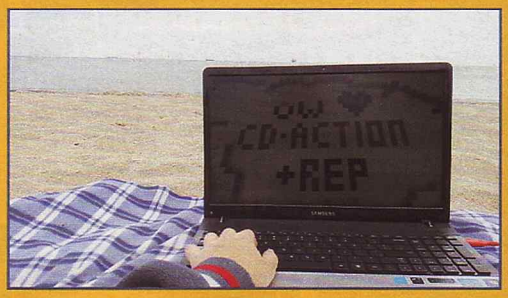
ale preferencja to jednak preferencja. Winić kogoś za to, że ma taki, a nie inny gust, jest, moim zdaniem, nietrafione.

Ale ja nikogo za jego gust nie winię. Wyśmiewam tylko postawy typu „mam 15 lat i jestem tak awangardowy/inny/mam lepszy gust etc., że gram wyłącznie w artystyczne »pikselozy« w przeciwieństwie do »plepsu« jarającego się grafiką (albo nawet »grafikom«) w grach dla mas". Wielu zrozumiało, że lecę po WSZYSTKICH fanach i twórcach piksel artu. Więc podkreślam – nie, nie po wszystkich. Po tej pozerskiej części graczy i po tej ukrywającej braki warsztatowe pod wątpliwym artyzmem części deweloperów. Tytuł felietonu był skrótem myślowym i prowokacją, a nie moim credo.

W dalszej części tekstu kierujesz do twórców gier pikselowych słowa, aby „zrobili realistyczną animację 3D". Uważam, że zapominasz, że większość gier pikselowych tworzonych jest przez jedną osobę czy niewielkie indykowe studia. I ja przykładowo cieszę się, że taki Broforce ma pikselową oprawę graficzną, bo gdyby twórcy silili się na 3D, to wyszłoby to okropnie i brzydko. A w ten sposób, mimo minimalistycznego wyglądu, nie szczypie w oczy okropnymi animacjami.

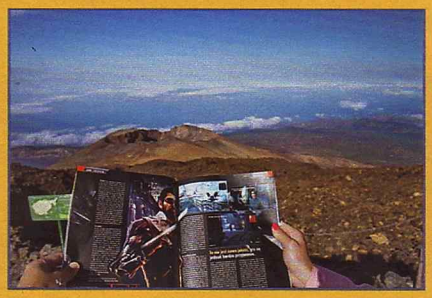
WAKACJE GRACZY

Powspominajmy – pokażcie nam, jak wyglądają WAKACJE GRACZA. Liczymy na kreatywne fotki (zasłonięte okna i włączony komputer nie są zbyt oryginalne). Wysyłajcie je na cdaction@cdaction.pl z dopiskiem „Wakacje gracza". Najfajniejsze opublikujemy, a autorów nagrodzimy upominkami.



Morze... by tak w coś pograć?

Miłosz Roszyk



Kiedy 3550 m n.p.m. czytasz artykuły na równie wysokim poziomie. :)

Nadesłał: Dawid Zieliński

I znów – mówię to do tych, co „ja tam gardzę efektownymi grafami robionymi pod gust »plepsu«, ja jestem ARTYSTA, więc odwalam pikselozę, która ma co najmniej 34 poziomy znaczeń, ale i tak nie zrozumiesz ich wszystkich, bo jesteś za mało wyrafinowany". Rozumiesz? Nie lubię (także pikselowego) pozerstwa.

Uważam też, że niektóre gry pikselowe mogą być „artystyczne" i przyjemne dla oka.

Nigdy temu nie zaprzeczałem i nie zamierzam.

MJ: Ja bym tam zaprzeczył, dla samej frajdy.

Weźmy na przykład takie undertale – (...) ma ładnie, ciekawie zaprojektowane lokacje i postacie, które, mimo że niezbyt szczegółowe, wyglądają genialnie. Uzyskanie takiego efektu w żałosnej oprawie 3D, na jaką Toby przy takim budżecie mógłby sobie pozwolić, byłoby awykonalne.

Bartek aka Ejnox

Pełna zgoda. Nie wszystkie piksele są brzydkie i do bani.

MJ: A jedynie te, które są brzydkie.

Jestem świeżo po lekturze Twojego tekstu dotyczącego retrogamingu (...). Kodować nie umiem, ale w grafice coś tam się hobbystycznie uczę, więc w załączeniu przesyłam dwa screeny ze swoimi pracami. Nic specjalnego, ale jednak potrafiłem je wykonać.

Widziałem. Ładne.

Natomiast ilekroć próbowałem swoich sił w tworzeniu pixel artu – nigdy nie potrafiłem podołać i stworzyć czegoś co miałoby choć zarys tego, co sobie założyłem. W tym także tkwi pewien artyzm dobrze (sic!) wykonanej grafiki złożonej z pikseli – praca nad nią wymaga dużego doświadczenia, pokładów cierpliwości oraz umiejętności łączenia kolorów. (...) Nie byłem w stanie ruszyć pixel artu, który dla mnie (jak i dla wielu innych osób) stanowi większe wyzwanie niż blender, ZBrush czy inne Terrageny. Napisałeś (...) „Pokażcie mi, że potraficie dobrze rysować, zgrabnie kodować itd.". Może jednak sam spróbuj stworzyć dobrze wykonaną ilustrację pixel artową.

Zygomir

Czyli „nie krytykuj gry [tu nazwisko jakiejś lokalnej gwiazdy polskiej ligi], jak sam nie potrafisz strzelić karnego zawodowemu bramkarzowi"? Oczywiście, że nie potrafię zrobić ładnej grafy, bo jestem totalną d... w tej dziedzinie i mi się nawet linie równoległe przecinają, jak je rysuję. Ale też grafikowi nie kazałbym kodować, programiście komponować muzyki, a muzykowi pisać scenariusza. Ale jeśli grafik mi mówi: „świadomie wybrałem piksele jako Środek Artystycznego Wyrazu", to chętnie zobaczę też, jak wyraża się za pomocą innych form. I jeśli będzie to na poziomie, to wtedy nie będę się czepiał „koślawych pikseli" w jego dziele.

9kier: Tu się nie zgodzę, Smuggler, nikt nie musi znać się na wszystkim ani próbować cokolwiek Ci udowadniać. Jeśli grafikowi sprawia frajdę zabawa pikselami, to po kiego grzyba ma się nudzić przy innych formach? To tak, jakbyś oceniał umiejętności chirurga na podstawie tego, jakim jest ginekologiem.

Toteż ja go nie zmuszam. Ale mógłby, nie?

„KRADNIJ TERAZ"

Jestem waszym czytelnikiem od lat dziecięcych (zbyt dawno, żebym pamiętał, od kiedy dokładnie, ale to nie był XXI wiek), w których to mama kupowała mi waszą gazetę (.i.) regularnie, a dopiero teraz mam czelność napisać... Będzie krótko: wiecie, jaką reklamę zrobiliście swoim artykułem w CDA 10/16? Ja to z ciekawości, ale Doom właśnie się ściąga, a cała transakcja trwała 5 minut, wraz z dostarczeniem danych do logowania i kodem Steam Guard. Całkowity koszt 6,99 PLN (wiem, przepłaciłem, ale tak głupio było mi za 1,99 PLN). A ile osób (dzieciaków i nie tylko) właśnie dostało przepis na lecenie w „brzydkie słowo"? Sam nie wiem, co o tym myśleć. Poza tym bardzo was lubię i pozdrawiam serdecznie :)

Endrju

OK, nożem do krojenia chleba można kogoś zabić. Teraz już to wiesz. Ale jeśli kogoś zabijesz takim nożem, to nie wiń nas za to, że ci to zdradziliśmy – tylko siebie. Bo wielu innych też to wie, ale nie zabiło. A poza tym gry można ściągać z pirackich stron w sieci, tamże jest pornografia, można także trollować na forach i oszukiwać wspólników. I teraz już całe zło tego świata to moja wina? Bo powiedziałem, że jest i można? :)

MJ: Słyszałem, że wzrokiem też można zabić, ale gdy próbowałem, to mi żyłka pękła.

MISTRZ I VR

Chciałbym się odnieść do Waszej odpowiedzi na list Mistrza opublikowany w numerze 10/2016. Martwi się on, że ze względu na swoją niepełnosprawność nie będzie mógł obsługiwać kontrolerów będących akcesoriami do gogli VR. Sposób, w jakim próbowaliście Mistrza pocieszyć (każdy natrafi na swój sufit, a ktoś tam nie zagra w grę X, bo jest zbyt kiepski), jest według mnie, hmm... mało pocieszający.

Bo prawda i realia życia itd. zwykle generalnie są mało pocieszające. Mówimy, jak jest – gość i tak osiągnął zdumiewająco dużo, ale nie czarujmy się, nie osiągnie tego wszystkiego, co by mógł, gdyby był w pełni zdrowy i sprawny.

Tymczasem ja, jako osoba, która również ma problem ze współczesnymi technologiami, mam na takie zmartwienie odpowiedź: VR nie jest warte tego, żeby się nim aż tak przejmować.

Dobra, argumentuj.

9kier: Nie musi. VR samo sobie wyplata szubienicę – przynajmniej na razie.

Moja przypadłość polega na tym, że patrzę na świat jednym okiem. Tym samym brak mi stereoskopii, nie widzę trójwymiaru. Jednak poczułem się jak osoba niepełnosprawna dopiero wtedy, gdy w kinach zaczął się boom na filmy 3D. W momencie największej ich popularności zdarzało się, że multipleksy nie miały kopii 2D. Musiałem wydzwaniać po małych kinach z pytaniem, czy u nich seans będzie „płaski". Trójwymiar próbował też wchodzić do gier. Zacząłem się martwić, że być może w przyszłości to będzie standard i wiele gier mnie ominie. »

Potem 3D zaczęło się ludziom przejadać. Uważam, że podobnie będzie z VR. Nawet jeżeli się przyjmie i nie będzie chwilową modą, to będzie funkcjonować obok głównego nurtu.

Sorry, ale jeśli NIE widzisz 3D, to skąd wiesz, że to do bani? 3D jest super – do bani jest na razie technologia, dzięki której to widzimy. Ale gdy technologia się znacząco rozwinie? Jeśli dzisiejsze VR to odpowiednik 8-bitowych gier na Atari 2600, to co będzie, jak nadejdzie coś, co będzie odpowiednikiem np. Wiedźmina 3?

Człowiek jest istotą leniwą. Od czasu do czasu gracze będą chcieli poskakać w goglach lub hełmie na środku pokoju z dziwacznymi kontrolerami, lecz potem szybko zatęsknią do rozwalenia się na kanapie/w fotelu z padem/myszką/klawiaturą.

Kamil Olszewski

„Telewizja to chwilowa moda. Ludzie przez chwilę pogapią się w te małe skrzynki, ale potem im się znudzi i wrócą do kin" – mniej więcej tak powiedział w swoim czasie szef jednej z wielkich hollywoodzkich wytwórni filmowych. Firma już nie istnieje, telewizja ma się dobrze... To tak ku przestrodze przed takim prorokowaniem. Przyszłość lubi kpić sobie z takich deklaracji.

MJ: Ale to nie wyklucza równoległego istnienia obu zjawisk.

OBRAZ GRACZA

Czytam CD-Action od 1997. Po kilku latach czytania zdałem sobie sprawę, że czytam Was dla publicystyki.

To także mój ulubiony dział w CDA, w czym problem?

Wielokrotnie myślałem o tym, jak to pogram w recenzowane przez Was supergierki, kiedy wreszcie będę „dobrze zarabiał". Teraz można powiedzieć, że ten moment nadszedł! I co? Cóż, zostaje mi godzina dziennie na granie max, a po opłaceniu takich przyjemności jak ubezpieczenia, rachunki, żłobek itd. wcale dużo nie mam :)

Witaj w dorosłym świecie, Neo! Poza tym jak się naprawdę dużo zarabia, to po prostu się wynajmuje kogoś, żeby grał za ciebie.

9kier: Zwłaszcza w kiepskie gry.

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.

Postać: Yennefer
Gra: Wiedźmin 3: Dziki Gon
Cosplayer: Patrycja „Silvana" Smektała
www.facebook.com/SilvanaCosplay
Zdjęcia: Dobrochna
facebook.com/mbdphotography2015

Yennefer to mój piąty strój. Spędziłam nad nim ponad dwa miesiące, najpierw szukałam odpowiednich materiałów, później szyłam, dopracowywałam różne detale (postarałam się nawet o to, żeby pachnieć tak jak Yen!). Chwilami było ciężko, ale stwierdzam, że było warto! Uwielbiam Yennefer i bardzo się cieszę, że mogłam się w nią wcielić.

Pora czepić się artykułu o stereotypach gracza w filmach, autorstwa Monka. Gracze w dużej mierze zasłużyli sobie na negatywne postrzeganie jako asocjalne nerdy. Stereotypy nie biorą się znikąd. Krzywdzącym jest prowadzić ekstrapolację stereotypu na całą społeczność, jednak by stereotyp zaistniał, musiały się znaleźć osobniki, które pomogły go stworzyć. Przez 2 lata pracowałem jako tester gier na różnych platformach w dużej firmie. Krótko: widziałem, jak przewinęło się przez firmę kilkaset osób, i około 30% z nich niestety stereotyp o nerdzie z problemami w stosunkach międzyludzkich i o niskiej inteligencji emocjonalnej potwierdzało. Co więcej, można było porozmawiać z nimi głównie o grach, niekiedy o fantastyce, co zakrawało na mentalną stulejkę.

Eklektyk

„Specjalizacja" to chyba lepsze słowo. I ciesz się, że w ogóle dało radę z nimi pogadać. :) Uwierz mi, są też gorsi od nich...

MJ: Spartanie?!

...THIS IS SPARTA?

kupił wczoraj cdaction nie gra na steam nie uruchomie się

???

9kier: Ratujmy go, ten ktoś nie da rady się uruchomić!

To chyba jakiś kolejny Spartanin w tym AR, sądząc z lakoniczności wypowiedzi i pewnych braków w polszczyźnie. Luz, Menelaosie, jam się przy lekturze tego też zawiesił i pewnie za szybko się nie uruchomię. Choć i tak to jest mały pikuś przy TYM liście. Ktoś ogarnia?

MJ: Przyjdzie taki dzień, że zaczniemy ogarniać takie listy, ale już wtedy nie damy rady na nie odpisywać, bo będą nas krępowały kaftany bezpieczeństwa.

Wczoraj wpisałem kod do gry dead Island riptide i nie dostałem kody zmediwanego. Proszę o przesłanie kody

Zmediwana (mediewalna?) koda wysłana. Albo to zdechły jeż, bo podobnie wygląda i trudno mi było odróżnić, co zapakowałem. Aha – nieźle mówisz po polsku jak na Spartanina!

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

WYBIERZ SWOJĄ WERSJĘ:

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KLASYCZNA**
179 zł

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej
- Dostęp do specjalnego podforum oraz wiele dodatkowych przywilejów na **forum.cdaction.pl**(*)

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KLASYCZNA**
PLUS ARCABIT INTERNET SECURITY(**)
LICENCJA 12 MIESIĘCY
199 zł

Arcabit Internet Security
Ochrona przed wirusami i zagrożeniami z sieci

EDYCJA **CO-OP**
312 zł

Możesz też zamówić dwie prenumeraty klasyczne wysyłane pod ten sam adres, oszczędzając 46 złotych.

- Wszystko to, co w prenumeracie **KLASYCZNEJ**
- **Elegancki kubek** na dowolne napoje (i nie tylko!)
- **Stylowy T-shirt** (rozmiar do wyboru: M, L, XL)
- Pierwszeństwo przy specjalnych akcjach kodowych(*)

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KOLEKCJONERSKA**
222 zł

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KOLEKCJONERSKA**
PLUS ARCABIT INTERNET SECURITY(**)
LICENCJA 12 MIESIĘCY
242 zł

Arcabit Internet Security
Ochrona przed wirusami i zagrożeniami z sieci

(*) Szczegóły na stronie www.cdaction.pl/prenumerata. (**) Oferta ważna do wyczerpania zapasów.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Dodatki wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianie ani wymianie na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres prenumerata@bauer.pl.

Reklamacje płyt DVD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajdą Państwo w Regulaminie sklepu na stronie prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

TU ZNAJDZIESZ NADRUKOWANY **KOD**

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

Men of War: Red Tide PL ..... DVD
Gun Metal ..... DVD
Soulbringer ..... DVD

PROGRAM

G DATA Internet Security for Android ..... KOD

FREEWARE

Arkham Nightmares ..... DVD
Dead Man's Journey ..... DVD
Deathwish ..... DVD
Dungeon Called Life, A ..... DVD
Final Round, The ..... DVD
Finding Idun ..... DVD
Journey, The ..... DVD
Loot Burn Kill Repeat ..... DVD
Mana Spark ..... DVD
Minesweeper ..... DVD
Murder Express, The ..... DVD
Panzer Vor! ..... DVD
Special Containment Procedure 096 ..... DVD
Unlimited Runner ..... DVD
Xenoarchaeology ..... DVD

MODULATOR

Retro mod do Skyrima ..... DVD

GALERIE

Battlerite ..... DVD
Curious Expedition, The ..... DVD
Divinity: Original Sin II ..... DVD
Forza Horizon 3 ..... DVD
Hand of Fate 2 ..... DVD
Project Highrise ..... DVD
Space Hulk: Deathwing ..... DVD

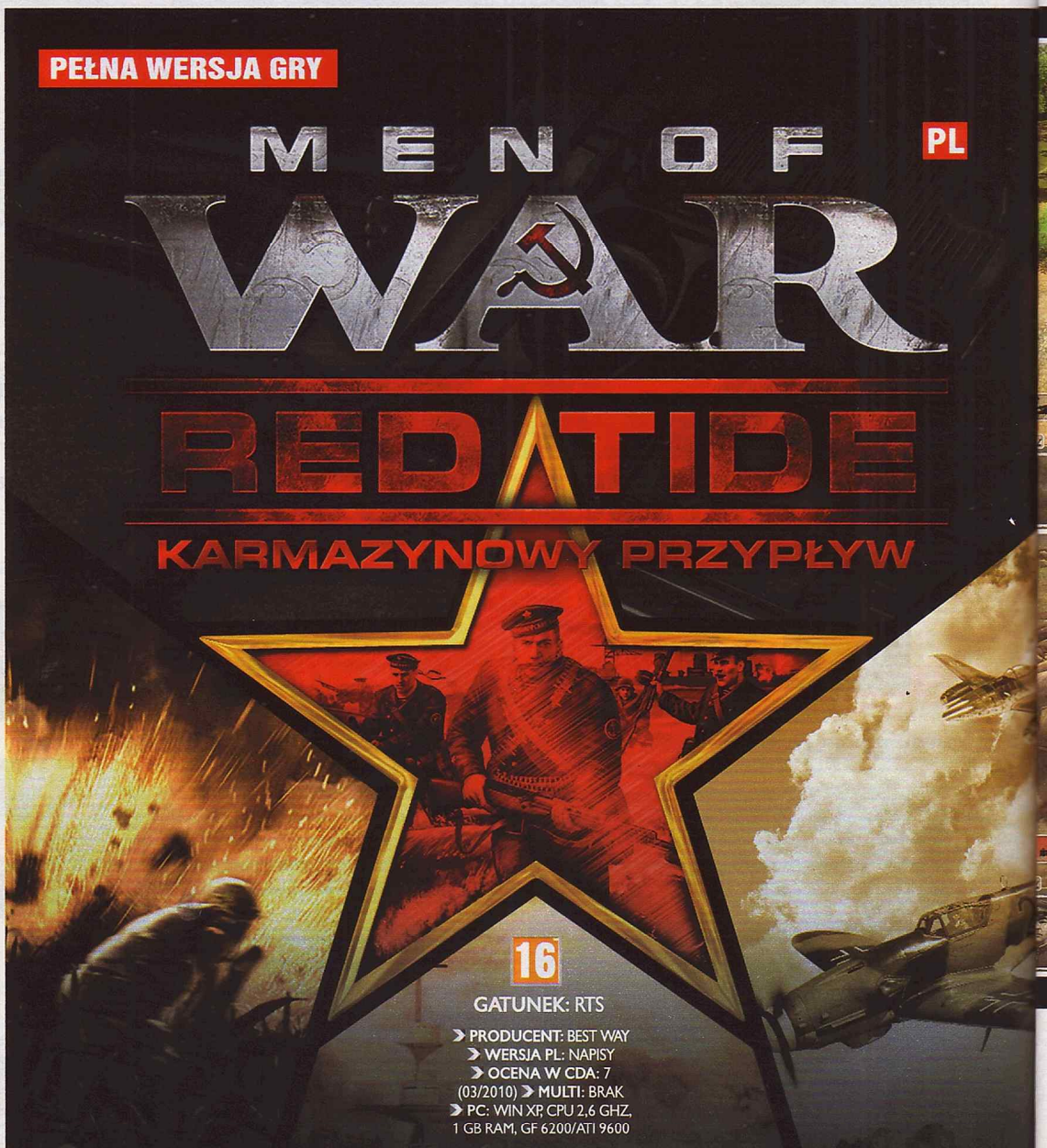
COSPLAY

Silvana ..... DVD

BONUSY

ActionMag ..... DVD
Aparat vs. smartfon ..... DVD
Esensja ..... DVD
Marek Lenc ..... DVD
Tapety ..... DVD

PEŁNA WERSJA GRY



16

GATUNEK: RTS

- PRODUCENT: BEST WAY
- WERSJA PL: NnapisY
- OCENA W CDA: 7 (03/2010)
- MULTI: BRAK
- PC: WIN XP, CPU 2,6 GHZ, 1 GB RAM, GF 6200/ATI 9600

Sequel klasycznego RTS-a koncentrujący się na działaniach wojennych radzieckiej czarnomorskiej piechoty morskiej. Gra – bardziej taktyczna niż strategiczna – oferuje przy tym sześć kampanii, przy czym każda z jej łącznie 23 misji jest sporo dłuższa i dużo trudniejsza od tych pamiętanych z oryginału.

Rozgrywka w Red Tide, czyli czerwonym przypływie (lub jak chciał wydawca wersji spolszczonej – Karmazynowym przypływie), to wyrafinowane rozwiązania z Men of War. Nietypowi, jak na grę dotykającą tematyki drugiej wojny światowej, są natomiast napotykani przeciwnicy: Rumuni oraz Włosi. Przeciwko nim propagandowo dzielni sowieci toczyć będą boje o Odessę i inne miasta czarnomorskiego wybrzeża.

Misje w Red Tide są trudne także dlatego, że nasi żołnierze są zawsze mniej liczni i gorzej wyposażeni niż przeciwnicy. Z tego względu ważne, a nawet niezbędne, jest doposażanie się na trupach wrogów, a zdobycie jego zaplecza przesądza niejednokrotnie o losach całej misji. Już w pierwszej z nich, która w normalnych warunkach służyłaby za samouczek, pojawiają się czołgi wroga i tylko odkrycie magazynu z bronią przeciwpancerną pozwala stawić im czoła.

Men of War: Red Tide jest też bezkompromisowo zabójcza – jeden pocisk z moździerza jest w stanie wyeliminować całą czteroosobową grupę żołnierzy. W tej sytuacji niezwykle ważne staje się mikrozarządzanie – wybór broni czy kryjówki pozwala przeżyć dłużej. Jak zwykle też w serii satysfakcjonujące jest przejęcie bezpośredniej kontroli nad jednostką – np. działem 150 mm – by samodzielnie z perspektywy lufy dokonywać eliminacji wrogów.

CO ZROBIĆ Z KODEM NA PŁYCIE?

W każdym numerze na jednej z płyt nadrukowany jest indywidualny kod. Należy przepisać go na stronie kody.cdaction.pl, wcześniej założywszy na niej konto (uwaga: to nie jest to samo konto co na stronie www.cdaction.pl!). Po poprawnym wpisaniu kodu dostaniesz dodatki przypisane do numeru, z którego pochodzi kod. O ile nie piszemy inaczej, klucze seryjne do wszystkich bonusów można pobrać tylko z naszej strony. Przypominamy jednocześnie, że nie każda pełna wersja jest aktywowana w serwisie, niektóre są pozbawione DRM-ów.

Z pepeszą na pociąg pancerny.

Rozkaz nr 227 brzmiał: „Ani kroku wstecz!".

KOD SERYJNY do gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY

SOULBRINGER

GATUNEK: RPG

? ➤ PRODUCENT: GREMLIN INTERACTIVE ➤ WERSJA PL: BRAK ➤ OCENA W CDA: 8 (CDA 08/2000) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN XP, CPU 1,8 GHZ, 512 MB RAM

Tak wyglądały 3D i motion capture w 2000!

Klasyczne role-playing z samego przełomu tysiącleci. Soulbringer to standardowa dla fantasy historia „od zera do bohatera" w świecie poddanym wpływom potężnych starożytnych demonów zwanych Upiorami. Rozpoczyna się, gdy bohater (tym razem, w przeciwieństwie do drużynowych Baldurów i Icewindów, zupełnie samotny) po śmierci swego ojca wyrusza odszukać nieznanego wuja. Bardzo szybko okaże się jednak, że pisane jest mu stać się kimś znacznie bardziej istotnym, niż jest, przeżyć więcej niż inni śmiertelni, a nawet zobaczyć nie tylko jeden plan egzystencji. **Rozpisana na 40 godzin fabuła** przeprowadzi go przez światy ponad 450 postaci niezależnych, z czego spora część ma swój własny angielski dubbing.

Soulbringer oferuje także unikatowy i zdumiewająco złożony system walki, z opcją tworzenia rozbudowanych list ruchów i ataków. Niezwykły jest też system magii, w którym czary (ponad 60 różnych zaklęć) oparte są na mocy żywiołów, i korzystanie z jednej szkoły dławi inną metodą papier, nożyce, kamień. Niestety, są i minusy: graficznie widać, że to gra z początków epoki akceleracji. Uciążliwy jest też interfejs.

Uwaga, Soulbringer wymaga Steama. Unikatowy kod aktywacyjny uzyskacie, wpisując kod nadrukowany na płycie w serwisie kody.cdaction.pl.

Uwaga, Gun Metal wymaga Steama. Unikatowy kod aktywacyjny uzyskacie, wpisując kod nadrukowany na płycie w serwisie kody.cdaction.pl.

KOD SERYJNY do gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY

GUNMETAL

GATUNEK: AKCJA

12 ➤ PRODUCENT: RAGE SOFTWARE ➤ WERSJA PL: BRAK ➤ OCENA W CDA: 8 (CDA 06/2003) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN XP, CPU 900 MHZ, 256 MB RAM

Klasyczna gra akcji z mechami w rolach głównych. Nie, to nie tak – z mechami zdolnymi w sekundę zmieniać się w myśliwiec i równie sprawnie przybierać postać dwunożną. Ta niezwykła elastyczność machin projektu Gun Metal pozwala im w pojedynkę mierzyć się z przytłaczającymi siłami wroga zagrażającymi koloniom ludzkim na planecie Helios.

Typowa misja kampanii Gun Metal wymaga więc nie tylko sprawnego eliminowania kolejnych fal wrogów, ale także trafionych decyzji o transformacjach. Przed misją dostępny jest przy tym wybór uzbrojenia spośród dwunastu jej rodzajów – w tym napalmu i... harpunów! Możliwe jest też naprawianie się i uzupełnienie wyposażenia na polu bitwy. **Gun Metal nie osiągnął nigdy statusu legendy** przez to, że kampania to seria słabo powiązanych i raczej powtarzalnych misji o głębi tower defense. Ponadto mimo wsparcia dla rozdzielczości większych niż oryginalna xboksowa nie pozwala wykorzystać rozdzielczości panoramicznych. Świetna natomiast pozostaje muzyka w trakcji misji.

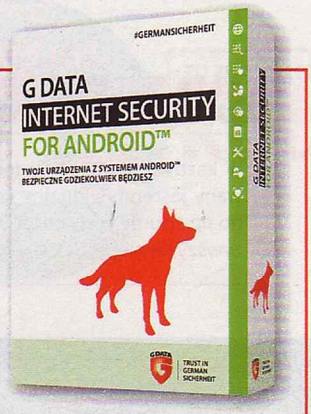
To nie ptaki nie samolot...

A nie, to jednak samolot.

PEŁNA WERSJA PROGRAMU

90 DNI MOBILNEJ OCHRONY Z PAKIETEM G DATA MOBILE INTERNET SECURITY

KOD SERYJNY do programu pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl



Tym razem coś dla mobilnych, czyli 90 dni pakietu antywirus i firewall w wersji na smartfony i tablety z systemem Android 2.3 lub nowszym. Widoczny poniżej kod QR prowadzi do instalatora .apk. Użytkownicy muszą mieć włączoną możliwość instalacji spoza sklepu Google Play oraz przynajmniej 21 MB wolnego miejsca. Do zeskanowania kodu QR może posłużyć darmowa aplikacja G DATA QR Secure Scanner dostępna w sklepie Google Play pod adresem **goo.gl/37XaAx**.

Dzięki G DATA Mobile Internet Security twoje urządzenia z systemem Android będą bezpieczne, gdziekolwiek będziesz. Oprócz ochrony przed złośliwym oprogramowaniem, szkodliwymi aplikacjami i innymi zagrożeniami z internetu aplikacja chroni przed fatalnymi konsekwencjami zgubienia lub kradzieży sprzętu. Smartfon może zostać zlokalizowany dzięki nadajnikowi GPS, a dane i kontakty mogą zostać zdalnie wykasowane z urządzenia, chroniąc je przed dostępem niepowołanych osób. Ulepszona ochrona przed phishingiem oraz nowy skaner antywirusowy działające na podstawie chmury obliczeniowej potrafią unieszkodliwić nawet najnowsze zagrożenia, oferując tym samym pełną ochronę dla urządzeń mobilnych.

W razie niespodziewanych kłopotów pomoc znajdziesz na stronie:
www.gdata.pl/go/mobile-pomoc

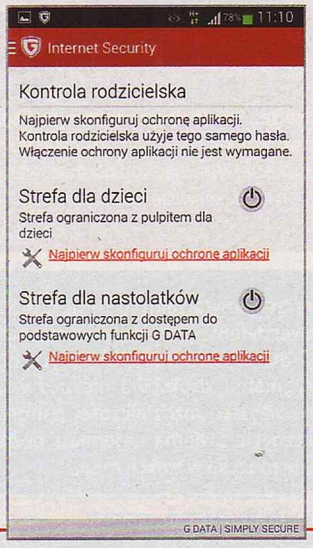
Wykwalifikowany zespół techników dostępny jest przez 7 dni w tygodniu, 365 dni w roku. Pomoc w języku polskim dostępna jest od poniedziałku do piątku w godz. 8.00-17.00. W pozostałych godzinach i dniach pomoc techniczna udzielana jest w języku angielskim.

Jak aktywować 90 dni pakietu?

- **Po uruchomieniu aplikacji pacnij trzy poziome kreski widoczne na górnej belce programu,**
- **Z menu wybierz opcję na samym dole (trzeba przewinąć ekran) o nazwie „Ustawienia”.**
- **Wyszukaj i wybierz „Dane dostępu i abonament”.**
- **Wpisz swoje dane. W oknie o nazwie „Numer rejestracyjny” podaj numer pobrany ze strony kody.cdaction.pl.**
- **Pacnij „Rejestruj”. Na maila powinno przyjść potwierdzenie prawidłowej aktywacji programu.**

G DATA Mobile Internet Security to:

- **Antiphishing**
Zabezpiecza przed próbami phishingu podczas korzystania z sieci oraz stronami zawierającymi złośliwy kod dzięki detekcji opartej na technologii chmury obliczeniowej.



- **Obrona przed niebezpiecznymi aplikacjami**
G DATA sprawdza uprawnienia nadawane instalowanym aplikacjom i ostrzega przed nieautoryzowanym dostępem oraz funkcjami szpiegującymi.

- **Ochrona przed złośliwym oprogramowaniem**
Skaner antywirusowy w technologii chmury pozwala na oszczędność zasobów obliczeniowych sprzętu oraz zapewnia zawsze aktualne bazy sygnatur.

- **Ochrona najmłodszych**
Urządzenie mobilne może zostać przekazane dzieciom do zabawy lub nauki bez obaw o ich bezpieczeństwo.

- **Ulepszony filtr połączeń głosowych i wiadomości SMS**
Funkcja pozwala na blokowanie całych zakresów numerów przychodzących i wychodzących, np. numerów premium o podwyższonej opłacie.

- **Ochrona przed utratą urządzenia**
W przypadku utraty sprzętu oprogramowanie pozwala na zdalne wykasowanie danych, blokadę urządzenia lub jego lokalizację za pomocą sygnału GPS.

- **Blokada urządzenia na wypadek zmiany karty SIM**
Aplikacja wykrywa nieautoryzowaną zmianę karty, samodzielnie blokuje urządzenie, jednocześnie powiadamiając o tym prawowitego użytkownika.

- **Zabezpieczanie aplikacji hasłem**
Kontroluje dostęp podczas korzystania z urządzenia przez osoby trzecie. Pozwala przykładowo ograniczyć dostęp do aplikacji sklepów internetowych lub VOD, które generują ruch sieciowy i mogą narazić użytkownika na dodatkowe koszty.

- **Ochrona kontaktów**
Pozwala na ukrywanie ważnych kontaktów, danych adresowych, historii połączeń i wiadomości zapisanych w urządzeniu. Dostęp do historii wyłącznie na podstawie hasła.

- **Ulepszony interfejs**
Oferuje odświeżony, ulepszony interfejs z asystentem konfiguracji oraz nowym centrum zabezpieczeń. Panel Action Center do zarządzania wszystkimi chronionymi urządzeniami dostępny jest pod adresem ac.gdata.de.

***

Uwaga, kody pobrane z serwisu kody.cdaction.pl można zaktywować do 24 grudnia 2016.

Redakcja
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

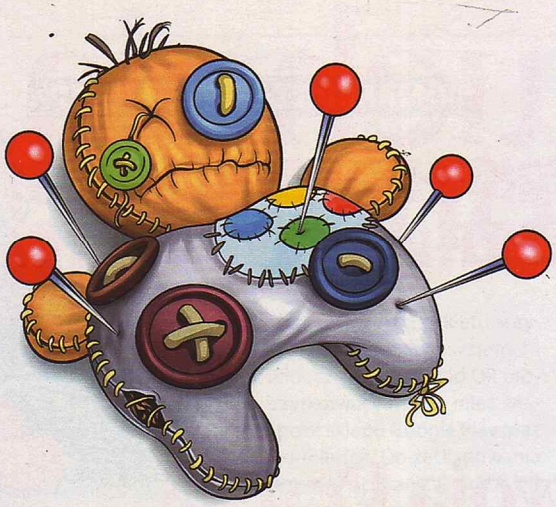
Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Andrzej Choynowski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Randy Pitchford, szef Gearboksa, oświadczył: – *Nie mamy żadnych planów, by zmienić Battleborna we free-to-play. Mamy pewne plany na zrobienie próbnej wersji gry, która byłaby darmowa i z której można byłoby zakupić pełną wersję oraz DLC.* To nowatorska metoda zdementowania plotki poprzez jej potwierdzenie.

Advertising Standards Authority, brytyjska organizacja zajmująca się pilnowaniem standardów uczciwej reklamy, postanowiła przyjrzeć się kampanii reklamowej gry No Man's Sky. Krótko mówiąc, sprawdzi, czy obietnice producentów i reklamy gry mają jakieś pokrycie w faktach. Informacja o tym, że jest organizacja, która weryfikuje złożone obietnice i może ukarać niesłownych, wywołała ogólną panikę w większości europejskich parlamentów.

Jak można „uczenie" rozwinąć proste i generalnie zrozumiałe słowo „multiplayer"? Np. możemy je zdefiniować jako: „Kompleksowa technologia umożliwiająca tworzenie unikalnej rozgrywki dla wielu graczy, uwzględniająca wyszukiwanie przeciwników, zarządzanie sesją, replikację obiektów oraz wsparcie różnorodnych trybów rozgrywki razem z unikalnym zestawem dedykowanych narzędzi". Wszystko po to, żeby w ramach rządowego programu GameINN uzyskać dofinansowanie w wysokości 6,6 mln zł na rozwój tego projektu. Brawo, CD Projekt! Na razie to wprawdzie tylko wstępna kwalifikacja do dofinansowania, ale trzymamy kciuki. To znaczy „dokonujemy czasowego i energicznego zaciśnięcia przeciwstawnych wielosegmentowych elementów chwytnych kończyn górnych przedstawiciela gatunku homo sapiens płci męskiej".

Skoro już o tej inicjatywie (GameINN) mowa, to najbardziej spodobała się nam propozycja firmy BWRZ Sp. z o. o. – „innowacyjna gra prowadząca szlakami dawnych browarów". Ile pieniędzy wydaliśmy w swoim czasie na takie... innowacje? Tylko uwaga na późniejsze zwiechy i resety systemu!

Pijarowcy CDP rozesłali po redakcjach Kozaków 3 do pogrania wraz z bonusami, wśród których była też fajka i dwie butelki piwa. Czyżby uznali, że na trzeźwo grać się w to nie da? Sądząc z recenzji Papkina, mieli rację. Więc dlaczego piwo było bezalkoholowe?! Swoją drogą w chwilę po premierze Kozaków gracze znaleźli cudowny błąd – można było klonować jednostki kombinacją Ctrl + C, Ctrl + V. Niestety ten chyba najbardziej realistyczny aspekt gry (biorąc pod uwagę czasy, w jakich żyjemy) szybko został załatany.

Redzi ogłosili na Facebooku partnerstwo z Prime 1 Studio. Na mocy umowy powstanie cała seria gadżetów, w tym ekstremalnie limitowana seria figurek Białego Wilka. Dlaczego „ekstremalnie limitowana"? Bo kosztuje toto jakieś 3000 zł, co faktycznie będzie ekstremalnie limitować liczbę chętnych do jej zakupu. To znaczy znamy osoby, które tę figurkę kupią, ale niewiele takich osób znamy, bo obracamy się raczej wśród ludzi inteligentnych i niebogatych.

Współzałożyciel Digital Homicide, developera produkującego najgorsze, najbardziej śmierdzące kupy interaktywnej rozrywki pozwał osoby negatywnie recenzujące ich gry na Steamie. Zanim okazało się, że koszty procesowe przekraczają miesięczny budżet „studia", za krzywdzące opinie oraz hejt żądał w sumie 18 mln $. W odpowiedzi na to Valve natychmiast usunęło wszystkie gry DH ze swej oferty, rozwiązując problem za studio. Nie ma gier, nie będzie hejtu. Digital Homicide tym samym popełniło digital suicide.

Warcraft Adventures: Lord of the Clans – po 18 latach wyciekła grywalna wersja. No co, „będzie, kiedy będzie". Jak na Blizzard, to nawet dość szybko się uwinęli. Zanim zaczniecie się śmiać z tych 18 lat, poczekajcie na oficjalną datę premiery Cyberpunk 2077...

Note 7 Samsunga lubi sobie czasem wybuchnąć (jakieś problemy z baterią). Firma traci miliardy, wymieniając telefony, o plamie na wizerunku nawet nie wspominając. Co mówią na forach konsumenci? Lamentują rzecz jasna. Że w najnowszym iPhonie nie ma mini-jacka.

W sieci wrze, bo Windows 10 Anniversary Update po instalacji... ukrywa partycje. Przynajmniej u części użytkowników. Microsoft przeprasza za żółtodzióbstwo i zapewnia, że pracuje już nad poprawką, która ułatwi ofiarom procederu wpłacać „okup" za przywrócenie danych.

Miejskie Życie to najnowszy Dodatek do The Sims 4. Dlaczego „dodatek" dużą literą, to już słodka tajemnica pijarowców z EA, którzy w swym komunikacie Tak O Nim Napisali. W ogóle musieli mieć dobry dzień, bo zmienili tamże płeć starszej producentki The Sims 4, Lyndsay Pearson, na męską. Nie nabijamy się, mogli przecież napisać „Miej swe Rzycie".

Nasza czołowa nadzieja kortów w wydaniu męskim, Jerzy Janowicz, jest zapalonym, ale to bardzo zapalonym graczem w Counter-Strike'a. Tak zapalonym, że po przegranym pojedynku ze znanym z CS-owych transmisji izakiem wziął się na żywo do treningu tenisowego woleja. Bez rakiety, ale za to na klawiaturze. Kto nigdy nie uszkodził gry lub sprzętu w ten sposób, niech pierwszy rzuci padem – w przypadku „Jerzyka" liczymy na to, że nowo wyćwiczone umiejętności przydadzą się w końcówce sezonu! ***[Smg & enki]***

Dobra wieść dla psychofanów wiedźmina! Poczta Polska wprowadziła do obiegu znaczek pocztowy przedstawiający Geralta z Rivii. Dla antyfanów to też dobra wieść – teraz da się na niego popluć i w realu! Czekamy jeszcze na szampon koloryzujący „Biały Wilk" oraz płytę CD z nagranym milczeniem Geralta. Ale żarty na bok – doceniamy ten pomysł, szczególnie że do znaczka da się też dokupić estetyczną kopertę. Można teraz będzie wysyłać Andrzejowi „nie grywam w to!" S. stylowe listy.